

Tomi Savilampi

**PELIEN TARINANKERRONTA**

Opinnäytetyö  
Kajaanin ammattikorkeakoulu  
Luonnontieteiden koulutusala  
Tietojenkäsittelyn Tradenomi  
8.12.2014



Koulutusala Luonnontieteet	Koulutusohjelma Tietojenkäsittely
Tekijä(t) Tomi Savilampi	
Työn nimi Pelien tarinankerronta	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot -	Toimeksiantaja -
Aika 8.12.2014	Sivumäärä ja liitteet 35 sivua
<p>Pelit ovat tarinankerronnallisesti monimutkainen mediamuoto. Ne hyödyntävät samoja narratologisia elementtejä, kuin useat muut kerronnalliset mediat, mutta myös muokkaavat kyseisiä elementtejä interaktiiviseen formaattiin soveltuviksi. Tämä opinnäytetyö tarkastelee narratologisia elementtejä ensin yleisellä tasolla, sitten kuinka ne esiintyvät peleissä. Tavoitteena oli ymmärtää tarinankerronnan merkitystä peleissä ja luoda pohjaa syvemmälle tutkimukselle.</p> <p>Teoriaosuudessa pohjustettiin analyysissä käsiteltävät narratologiset aihealueet. Osio keskittyi selittämään genret ja teemat, tarinan osat, sekä pelien suurimmat erot muihin mediatyyppeihin. Lisäksi tehtiin ero narratologisen ja ludologisen näkökannan välille.</p> <p>Analyysivaihe toteutettiin analysoimalla kerronaltaan merkittäviä pelejä eri aikakausilta. Kyseiset kohteet olivat The Secret of Monkey Island, Final Fantasy 7, Metal Gear Solid 4 ja Bastion. Analyysit sisälsivät yleiskuvauksen pelistä, tiivistelmän hahmoista ja tarinasta, sekä yhteenvedon narratologisista elementeistä. Lopuksi pelejä vertailtiin keskenään huomattavimpien erojen ja merkittävimpien yhtäläisyyksien suhteen.</p> <p>Analyysi paljasti lukuisia narratologisia yhteneväisyyksiä pelien välillä. Kyseisille elementeille paljastui selkeä yhteys pelien menestykseen. Tarkempien kuvioiden löytäminen ja kartoittaminen vaatii syvempää tutkimusta.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	Narratologia
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto

School Natural Sciences	Degree Programme Information Processing
Author(s) Tomi Savilampi	
Title Narrative in games	
Optional Professional Studies -	Commissioned by -
Date 8.12.2014	Total Number of Pages and Appendices 35
<p>Games are a complicated form of media in a narrative sense. They share narratological similarities with several other narrative mediums, yet also modify the shared elements to fit interactive format. This thesis studied narratological elements first on general level, then based on how they are represented in games. The goal was to understand the importance of storytelling in games and create basis for further studies.</p> <p>The theory section covered the narratological topics required for analysis. The section focused on describing genres and themes, the parts of a story, along with the most greatest differences between games and other media types. In addition, distinction was made between narratological and ludological views.</p> <p>The analysis portion was done by analyzing narratively notable games from different eras. The games in question were The Secret of Monkey Island, Final Fantasy 7, Metal Gear Solid 4 and Bastion. All the analyzes included a general description of the game, a summary of the characters and the story, as well as a summation of the used narratological elements. Lastly, the games were compared to find the most notable differences and the most significant similarities.</p> <p>The study revealed several narratological similarities between the games. The elements in question shared a connection with the success of the games. Finding and understanding more precise patterns requires further study.</p>	
Language of Thesis      Finnish	
Keywords      Narratology	
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

## ALKUSANAT

Jokainen teos kertoo tarinan, mutta ilman vastaanottajaa, tarina on vain kokoelma sanoja.

SISÄLLYS	
1 JOHDANTO	1
2 NARRATOLOGINEN JA LUDOLOGINEN NÄKÖKANTA	2
2.1 Genret ja teemat	3
2.2 Tarinan osat	5
2.3 Pelen ero muihin viihdemuotoihin.	8
3 THE SECRET OF MONKEY ISLAND	9
3.1 Taustatarina	10
3.2 Analyysi	11
4 FINAL FANTASY 7	13
4.1 Taustatarina	14
4.2 Analyysi	16
5 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	18
5.1 Taustatarina	19
5.2 Analyysi	22
6 BASTION	24
6.1 Taustatarina	25
6.2 Analyysi	27
7 YHTEENVETO JA VERTAILU	29
7.1 Huomattavimmat eroavaisuudet	30
7.2 Merkittävimmät yhtäläisyydet	31
8 TYÖSKENTELY	32
9 POHDINTA	33
LÄHTEET	34

## SYMBOLILUETTELO

<b>Symboli</b>	<b>Merkitys</b>
Point & Click:	Pelityyppi, jossa kaikki pelin toiminnot toteutetaan kursorin liikkeillä ja painalluksilla.
Sprite:	Yksinkertainen kuva, kuten pelin hahmo tai esine, joka koostuu pienestä määrästä värejä ja yksityiskohtia, koska varhaisilla laitteilla oli rajallinen suorituskyky.
AIAS:	Academy of Interactive Arts & Sciences, pelialan ammattilaisten muodostama organisaatio, joka palkitsee merkittäviä pelejä vuosittaisessa seremoniassa.
Välivideo:	Pelitilanne, jossa toiminta keskeytetään ennalta nauhoitetulla videolla.
Tutoriaali:	Pelitilanne, jossa pelaajalle opetetaan uusia toimintoja hallitussa ympäristössä.
Nanokone:	Mikroskooppisen pieni laite, jotka Metal Gear sarjassa tekevät ihmiselle mitä tahansa erityistä tarina vaatii.

## 1 JOHDANTO

Pelit ovat ainutlaatuinen viihdemediat, koska ne vaativat vastaanottajan osallistumista. Pelaajalla on lupa ja myös velvollisuus tehdä valintoja pelin aikana. Esimerkiksi: yksikään elokuva ei kesken kaiken haasta katsojan refleksiä tai oppimista, eikä elokuvan katsomisessa voi epäonnistua. Peleihin sen sijaan tarvitaan ennaltamäärätty suoritustaso, jotta ne etenevät. Huono pelaaja ei välttämättä saa samaa sisältöä kuin hyvä pelaaja. Näinollen vastaanottajalla on lähtökohtaisesti erillainen asenne pelejä kohtaan. Tämä asenne vaikuttaa erityisesti tarinankerrontaan.

Tarinankerronta pelialalla on riippuvainen yleisöstä. Jokainen peli vaatii omanlaisensa tarinankerrontametodin. Sopiva metodi määräytyy pääsääntöisesti tarinan genren ja tarvittavan kerronnan määrän mukaan, mutta muita tekijöitä ovat myös pelin genre ja budjettirajoitukset. Useimmissa tapauksissa tarinankerrontametodi on yhdistelmä useita eri menetelmiä.

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan tarinankerronnan vaikutuksia ja merkitystä peleissä. Työ toteutetaan analysoimalla neljää huomattavaa peliä, joiden tarinankerronta on katsottu alalla merkittäväksi ja epätavalliseksi tai uraauurtavaksi. Peleistä tarkastellaan muunmuassa hahmoja, kerronnan tyyppiä, sekä tarinan laajuutta. Lisäksi pelejä vertaillaan keskenään ja niistä etsitään huomattavimmat eroavaisuudet, sekä merkittävimmät yhtäläisyydet.

Tavoitteena on herättää kiinnostusta pelien tarinoihin ja luoda pohjaa tarinankerronnan tutkimiselle. Analysoitaviksi peleiksi valittiin *The Secret of Monkey Island*, *Final Fantasy 7*, *Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots*, sekä *Bastion*. Esimerkkitapaukset ovat eri alustoilta ja eri vuosilta, jotta voidaan esitellä useita eri kerrontametodeja, sekä tarkastella niiden kehittymistä. Tapaukset ovat kronologisessa järjestyksessä julkaisupäivän mukaan, alkaen aikaisimmasta huomattavasta esimerkistä. Pelien tarinankerronta on laaja, sekä monimutkainen aihe, joten tämä opinnäytetyö on tarkoituksella rajattu pieneen ja selkeään näyteotokseen.

## 2 NARRATOLOGINEN JA LUDOLOGINEN NÄKÖKANTA

Pelien tarinankerrontaa voidaan tarkastella kahdesta päänäkökulmasta. Narratologia on tarinoiden ja kerronnan tutkimista. Monika Fludernikin mukaan narratologian tarkoitus on kuvailla kerronnalle tyypillisiä ominaisuuksia, malleja ja muuttujia, sekä selventää niiden merkityksiä tutkimuksen viitekehyksessä. (Fludernik 2009, s. 8.) Ludologia puolestaan on pelien ja pelaamisen tutkimista. Tutkija Frasca määrittelee ludologian tutkimuksena, joka pyrkii määrittelemään ja analysoimaan pelejä tavoitteisiin pohjautuvana toimintana. Ajatuksena on yhdistää tutkimuskäsite ludus, eli leikkiä tai pelata, narratiiviseen juoneen ja näin luoda yhtäläisyyttä narratologian ja ludologian välille. (Frasca 1999.) Tämä opinnäytetyö keskittyy narratologiseen näkökulmaan, mutta ottaa tukea aiheeseenliittyvistä ludologisista käsitteistä. Keskinäisenä yhteyskohtana on tarinankerronta.

Kirjassaan ”Game Development Essentials: Game Story & Character Development” kirjailijat Krawczyk ja Novak jaottelevat kerronnan neljään lajiin: faabeli (fable), myytti (myth), legenda (legend) ja urbaani legenda (urban legend). Faabeli on lyhyt, vertauksellinen tarina, jonka tarkoitus on opettaa jotain. Kyseessä voi olla varoitustarina, tai moraaliopetus. Myytti on uskontoon pohjautuva tarina, joka selittää maailmaa jumalolentojen kautta. Toisin kuin faabelia, myyttiä käsitellään suorana kertomuksena. Legenda on yksittäiseen kohteeseen, yleensä suureen sankariin tai ylikuonnolliseen olentoon, keskittyvä tarina. Olennaista legendalle on, että keskushahmo edustaa jotain elämää suurempaa. Urbaani legenda on lyhyt, kauhuelementtejä sisältävä tarina, joka kerrotaan todellisena kokemuksena. Kuten faabeli, urbaani legenda on usein varoittava kertomus joka heijastaa kerronnanaikaista yhteisöä. (Krawczyk & Novak, s. 6-8.)



## 2.1 Genret ja teemat

Pelit voidaan jaotella niille tyypillisten ominaisuuksien mukaan eri genreihin. Tässä tapauksessa tyypilliset ominaisuudet juontuvat ludologisesta suhteesta pelaajan ja pelin välillä. Päägenret, tai tyypit kuten Lindsay Grace niitä kutsuu ja listaa, ovat toiminta (action), seikkailu, (adventure), pulmapeli (puzzle), roolipeli (role-playing game), strategia (strategy), sekä simulaatio (simulation). Toimintapelit ovat nopeatempoisia siihen pisteeseen asti, etteivät ajatukset pysy perässä. Ne palkitsevat pelaajan nopeat refleksit ja tarkat vaistot. Seikkailupelit keskittyvät alueiden ja asioiden tutkimiseen. Niiden mekaniikat tukeutuvat pelaajan uteliaisuuteen. Pulmapelit sisältävät lukuisia tyylejä ja variaatioita, mutta niiden kaikkien pohjimmainen mekaniikka on haastaa pelaajan älykkyys tai ajattelumallit. Roolipelit antavat pelaajalle mahdollisuuden olla joku muu ja ovat erittäin tarinapainotteisia. Strategiapelit keskittyvät resurssien hallintaan ja korostavat pitkäkestoisten päätöksien tekoa. Simulaatiopelit matkivat todellisuuden tapahtumia ja yleisimmät simulaatiotyypit ovat ajoneuvosimulaatiot ja urheilulajit.

Lisäksi Grace mainitsee pelien aligenret, jotka puolestaan muodostuvat edeltämainittujen ominaisuuksien ympärille. Esimerkiksi ajopelit ja taistelupelit ovat luonnostaan nopeatempoisia ja kuuluvat näinollen toimintagenreen. Genre voi kuitenkin sisältää ominaisuuksia muista genreistä pienissä määrissä. Esimerkiksi seikkailupeli voi sisältää pulmia tai resurssienhallintaa. Uniikki yhdistelmä yleensä erillisten genrejen joukossa on toimintaseikkailu (action-adventure), joka sekoittaa tasaisesti elementtejä molemmista päägenreistä. (Grace 2005.)

Genren tunnistaminen on tärkeä osa pelin ymmärtämistä. Psykologi Jamie Madigan kertoo artikkelissaan ”Why Do We Love Genres So Much?” kuinka genre vaikuttaa pelaajan tekemiin päätöksiin. Ihmisillä on luontainen tarve luokitella asioita niiden ominaisuuksien mukaan. Tietyn kategorian asioilta odotetaan tiettyjä ominaisuuksia. Pelin genre määrää ludologiset elementit, joita peli sisältää. Toimintapeli eroaa huomattavasti strategiapelistä. Pelaajat perustavat hankintansa ja pelityylinsä genren määräämiin elementteihin. Madigan myös tähdentää, että selkeän genren puuttuminen heikentää pelin menestysmahdollisuuksia, koska pelaajat eivät tiedä mitä odottaa, ja näin ollen herkemmin hylkäävät pelin. (Madigan 2010.)

Vastaavasti pelien kertomat tarinat voidaan luokitella erillisiin narratiivisiin genreihin riippuen millaisista elementeistä tarinat kertovat. Houstonin yliopiston professori Craig White jakaa narraation neljään päägenreen, jotka ovat komedia, tragedia, romanssi ja satiiri. Jokainen genre alkaa tietyistä alkuasemasta, etenee pääsääntöisesti samoilla juonenkäänteillä ja päättyy omalle tyylilleen sopivalla tavalla. Komedialle alkaa näennäisen harmittomasta ongelmasta tai väärinkäsityksestä, joka johtaa hahmoille erikoiseen tilanteeseen. Toiminta keskittyy hahmojen yrityksiin selvittää erikoinen tilanne uusien roolien omaksumisen kautta. Tarinan huipennuksessa ongelma tai väärinkäsitys paljastuu. Lopetus voi olla sulkeva, jolloin hahmot ratkaisevat ongelman yhdessä, tai kehää kiertävä, jolloin ongelma toistuu uudella tavalla ja ratkaisu jätetään yleisön mielikuvituksen varaan.

Tragedialle alkaa myös ongelmasta, mutta ongelma on huomattavasti vakavampi ja uhkaavampi. Se voi käsitellä tunnettua pahetta, kuten ahneutta tai itsekkyyttä. Tragedialle tyypillistä on traaginen vika, joka sankarin vaikeuksien keskus. Toiminta keskittyy moraalisen totuuden löytämiseen ja oikeuden saavuttamiseen. Tarinan huipentumassa sankari joutuu kohtaamaan ongelman ja uhraamaan jotain, usein itsensä. Lopetus käsittelee ongelman ratkeamista ja oikeutta, pääsääntöisesti sankarille hyvin surullisin seurauksin.

Romanssi alkaa näennäisen hyvistä tilanteista, kunnes hahmot joutuvat eroon jostain tärkeästä. Kyseinen asia voi olla toinen henkilö tai esine. Toiminta keskittyy hahmojen matkaan ja kasvuun, joko todellisten alueiden yli tai sosiaalisten normien ohi, jotta he saavuttavat tärkeän asian. Tyypillinen elementti romanssille on selkeät hyvät ja pahat hahmot ja tarinan aloittava voima on jokin pahan tekemä asia. Tarinan huipentumassa sankari kohtaa ja kukistaa pahan. Lopetus on yleensä nousu huolien yläpuolelle, jolloin hahmot pakenevat tarinan ongelmasta lopullisesti tai ”elävät onnellisina elämänsä loppuun saakka”.

Satiiri on kaikkia edellämainittuja elementtejä ja käytänteitä sekoittava genre, joka pohjautuu tunnettuun työhön tai yleisiin teemoihin. Se seuraa alkuperäisen työn rakennetta aloituksen, toiminnan, huipentuman ja lopetuksen suhteen, mutta muuntaa sävyn ivalliseksi. Työn tarkoituksena on olla naurettava ja kyseenalaistaa alkuperäisen teoksen sanomaa. Satiiriä ei voi olla ilman lähdemateriaalia ja yleisö ei ymmärrä sitä ilman lähdemateriaalin tuntemusta.

Yhteenvetona White tähdentää, ettei täysin puhdasta genreä ole. Kaikki genret lainaavat toistensa elementtejä ja sekoittavat rajoja. Hän myös huomauttaa puhtaita poikkeuksia olevan niin vähän, että ne vahvistavat säännön. (White 2012.)

## 2.2 Tarinan osat

Jokainen tarina koostuu tunnistettavista osista. Hahmojen arkkityypit ovat huomattava narratologinen osa ja niillä on olennainen merkitys myös pelien tarinoissa. Melinda Goodin jaottelee hahmot kuuteen arkkityyppiin: sankari (hero), varjo (shadow), opastaja (mentor), vartija (guardian), kujeilija (trickster) ja muodonmuuttaja (shapeshifter). Sankari on tarinan päähenkilö ja peleissä yleensä pelaajan ohjaama hahmo. Kaikki tarinan tapahtumat kanavoituvat sankarin tekojen kautta. Varjo edustaa sankarin vastakohtaa ja vastustaa sankarin tekoja. Usein varjo on tarinan roisto, voima joka sankarin pitää lopulta voittaa, mutta varjo ei välttämättä ole paha hahmo. Opastaja on sankaria kokeneempi ja viisaampi hahmo, joka antaa sankarille tarpeellista tietoa. Hänen roolinsa on ohjata ja toimia esikuvana. Harvinainen, mutta mahdollinen opastajan muoto on sisäinen ääni, kuten omatunto, jonka oppeja sankari seuraa alitajuisesti.

Vartija on selkeä este sankarin tiellä, eikä esteen aina tarvitse olla älykäs tai edes elävä. Symbolina vartija edustaa sankarin tarvetta kasvaa ja edistyä, kunnes este voidaan ylittää. Kujeilija on vartijan epäsuora vastine, mutta samalla myös vastakohta. Roolina kujeilija johtaa ovelasti sankarin harhaan ja näin estää etenemisen kunnes sankari viisastuu tai nöyrtyy ja onnistuu palaamaan tielleen. Muodonmuuttaja on roolissaan erityinen, sillä se voi hetkellisesti ottaa minkä tahansa arkkityypin roolin. Jos muodonmuuttaja on sankari, hän edustaa tarvetta jatkuvasti sopeutua haasteisiin. Muissa rooleissa puolestaan muodonmuuttaja edustaa auttavaa, korvaavaa tai haittaavaa elementtiä tarinan tarpeista riippuen. Yleisesti ottaen hän tuo tarinaan epävarmuutta ja yllätyksiä.

Näiden hahmokeskeisten arkkityyppien lisäksi Goodin listaa vielä seitsemännen arkkityypin, sanansaattaja (herald), joka eroaa oleellisesti muista. Sanansaattaja on rooli, joka edustaa muutosta ja toimii edistävänä voimana. Sen tehtävä on motivoida sankaria toimimaan, tai pakottaa tarina uuteen suuntaan. Muut arkkityypit voivat toimia myös sanansaattajina, mutta sanansaattajan ei ole pakko olla mikään tarinan hahmoista. Se voi olla pelkkä tapahtuma, kuten vahinko tai kohtaaminen. (Goodin 2004.) Lisäksi sanansaattajana voi toimia jokin esine ja tästä lähestymistavasta kerrotaan myöhemmin lisää termeillä MacGuffin ja red herring.

Krawczyk ja Novak puolestaan laajentavat valikoimaa lisäämällä arkkityyppejä, jotka esiintyvät yksinomaan peleissä. Näistä olennaisimmat ovat avustajat (game helpers), vastukset (enemies) ja pomovastus (boss). Avustajiksi lasketaan kaikki hahmot, jotka auttavat pelaajaa ja pelin yleistä etenemistä riippumatta yksittäisistä suhteista peliin tai tarinaan. Vastukset puolestaan vaikeuttavat pelin kulkua ilman aktiivista narraatiota. Molemmat ryhmät voivat olla läsnä koko pelin ajan, tai ilmestyä vain tietyissä osissa. Molemmat ryhmät voivat myös olla vain geneerisiä, nimeämättömiä hahmoja, jotka vain täyttävät ludologisen tarpeen narratiivisuudesta riippumatta. Pomovastus puolestaan on merkittävä este, joka pelaajan pitää voittaa, jotta peli etenee. Vastaavasti pelin edetessä pomovastuksista tulee vaikeampia voittaa. Tämä elementti on sidottu yksinomaan merkittäviin pelin osiin ja toimii kulmakivenä nautittavalle pelikokemukselle. (Krawczyk & Novak, s. 121-122.) Avustajat, vastukset ja pomovastukset ovat siis ludologisia elementtejä. Ne voidaan myös rinnastaa narratologisiin vastineisiin. Esimerkiksi, narratologinen elementti vartija haastaa tarinan sankarin, kun taas ludologinen elementti pomovastus haastaa pelaajan.

Kaikilla hahmoilla on motivaatio. Eriävät motivaatiot johtavat hahmojen välisiin konflikteihin, joista tarina syntyy. Merkittävät motivaatiot tunnetaan myös tarinan koukkuna. Yhdistämällä materiaaleja Alicia Rasleyn ja B. McKenzien artikkeleista voidaan arkkityypeille antaa motivaatiotyyppjä. Yleisellä tasolla kaikille hahmotyypeille sopivat motivaatiokohteet voidaan jakaa viiteen pääluokkaan: halu, uteliaisuus, pelko, rakkaus, sekä yhteisenä luokkana hyveet ja paheet. Halu on hahmon tahto saada jotain. Utelaisuus on tahto tutkia ja ymmärtää. Pelko on reaktio vaaraan ja tahto välttää sitä. Rakkaus on monimutkainen kiintymys toiseen hahmoon, jolla ei välttämättä ole loogisia perusteita. Kaikki edellämainitut ovat ulkoisia motivaation lähteitä. Ne liittyvät johonkin toiseen asiaan tarinassa. Hyveet ja paheet sen sijaan ovat sisäisiä ominaisuuksia ja persoonallisuuden piirteitä, jotka ohjaavat hahmon reaktioita. Esimerkiksi ahneus on pahe joka ajaa hahmon itsekkäisiin tekoihin, kun taas anteliaisuus on hyve joka ajaa hahmon auttamaan toisia. (Rasley 2000.) (McKenzie 2010.)

Goodin puolestaan tarkoittaa tietyille arkkityypeille tyypillisiä motivaatioita. Sankarin motivaatio voi olla sisäinen tai ulkoinen. Sisäiset motivaatiot ovat edellämainitut hyveet ja paheet. Pääsääntöisesti sankari aloittaa joillain paheilla tai traagisilla virheillä, jotka tarinan aikana korvautuvat hyveillä ja positiivisilla ominaisuuksilla. Ulkoiset motivaatiot puolestaan ovat muut hahmot ja erityisesti sanansaattajat. Ne ovat sankarin tavoittamattomissa oleva voima, joka pakottaa hänet parantamaan itseään. Näin toimii tyypillinen legenda tai sankarin

matka. Varjon motivaatio puolestaan on sankariin kohdistuva konflikti. Varjo edustaa sitä mitä sankari ei ole ja näin ollen on eri mieltä sankarin kanssa. Erot voivat olla erittäin suuria tai ratkaisevan pieniä, riippuen sankarista. Joka tapauksessa varjon motivaatiot kytkeytyvät sankarin pysäyttämiseen ja estämiseen.

Opastaja ja sanansaattaja jakavat samankaltaisen motivaation. Heidän tehtävänsä ja tarkoituksensa on johtaa sankaria eteenpäin. Molemmilla voi olla henkilökohtaisia syitä ja tavoitteita, mutta jollain tavalla ne liittyvät sankarin edistymiseen. Myös vartija ja muodonmuuttaja ovat motivaatioiltaan samankaltaisia. Molemmat ovat neutraaleja arkkityyppejä, joiden motivaatio syntyy henkilökohtaisista syistä. He puuttuvat sankarin tekemisiin, koska konflikti koskee heitä jollain tavalla. Erona mainittakoon, että vartijan motivaatio pitää hänet tehtävässään kunnes sankari kukistaa hänet, kun taas muodonmuuttajan motivaatio ajaa hänet muuttumaan tilanteen mukana. Hahmojen motivaatioiden kannalta kujeilija on uniikki. Tätä arkkityyppiä ei ole sidottu konfliktiin tai tiettyyn puoleen. Sen sijaan hän voi avustaa ketä tahansa ja myös vaihtaa puolia, aivan kuten muodonmuuttajakin. Olennainen ero on kuitenkin motivaation kohde. Pääsääntöisesti kujeilija tekee asioita vain oman huvinsa vuoksi. Hänen ainoa selkeä motivaationsa on jatkuvasti muuttaa vallitsevaa tilannetta jollain tavalla. (Goodin 2004.)

Motivaationa toimii usein myös esine tai paikka. Judy Berman kertoo kahdesta sellaisesta esineestä nimeltä MacGuffin ja red herring. MacGuffin on Alfred Hitchcockin keksimä termi, joka tarkoittaa narratiivisesti merkittävää esinettä, joka ei kuitenkaan merkitse itse tarinalle mitään. Sen ainoa tarkoitus on ajaa juonta eteenpäin toimimalla motivaationa hahmoille, eli olemalla jokin asia joka pitää löytää tai saavuttaa jostain syystä. MacGuffin ei yksin tee mitään ja sen voi vaihtaa mihin tahansa samankaltaiseen asiaan muuttamatta tarinaa lainkaan. Red herring puolestaan tarkoittaa esinettä, jonka narratiivinen merkitys on toimia hämäyksenä. Perustasolla se toimii samalla tavalla kuin MacGuffin. Erona on se, että red herring johtaa juonta väärään suuntaan, kunnes tarina paljastaa todellisen juonenkäänteen. Molemmilla elementeillä johdatellaan sekä hahmoja, että yleisöä haluttuun suuntaan. (Berman 2013.)

On huomattava, että ludologisesti pelaajan motivaatio voi poiketa suurestikin hahmoille annetuista narratiivisista motivaatioista. Ludologisen ja narratologisen motivaation yhdistäminen on pelisuunnittelijan tehtävä, joten tämän työn kannalta ludologiset motivaatiot eivät ole olennaisia.

### 2.3 Pelien ero muihin viihdemuotoihin.

Narratologisesti pelejä voidaan verrata kirjallisuuteen, elokuvaan ja musiikkiin. On yleistä tietoa, että kirjallisuus ja elokuvat luonnollisesti kertovat jonkin tarinan. Musiikin narratologiasta Caitlín Coll muistuttaa blogissaan, kuinka useat suuret teokset, kuten Ilias ja Odysseia, olivat alunperin runollisia lauluja. Kaikki kolme suurta ryhmää siis voidaan sitoa narratologisesti yhteen metodeina kertoa tarinoita muille. (Coll 2011.) Pelien kannalta olennainen ero kaikkiin kolmeen on kuitenkin interaktio. Tämä näkyy parhaiten kirjallisuudessa. Hans Arnseth tiivistää eron kertomalla vastaanottajan roolista. Lukijalla ei ole roolia tai valtaa kirjan sisäisissä tapahtumissa. Ohjaamalla hahmoa pelissä vastaanottaja siirtyy passiivisesta aktiiviseen rooliin. Jokainen pelin tapahtuma on jossain suhteessa pelaajan päätös. (Arnseth 2006.)

Elokuvien narratologisesta tyylistä Mike Rose huomauttaa, ettei elokuville tyypillinen kolmen kohtauksen rakenne sovi peleihin. Kolmen kohtauksen rakenne tarkoittaa elokuvan jakamista osiin: alkuasetelma, yhteenotto ja ratkaisu. Toinen kohtaus, yhteenotto, on yleensä paljon muita kohtauksia pidempi ja sisältää eniten kerrontaa. Rose esittää, ettei malli sovi, koska pelit ovat paljon pidempiä ja monimutkaisempia. Tarinan keskikohta ei välttämättä ole pelin keskikohta tai pelaajan etenemisen keskikohta. Hän lisää, että hyvät pelit sisältävät lukuisia yhteenottoja ja niiden ratkaisut sidotaan yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. (Rose 2014.)

Journalisti Chris Dahlen esittää artikkelissaan ajatuksen, että viihteenä pelit ovat lähimpänä musiikkia. Hän perustelee väitettään vertaamalla pelien kerrontatyyliä ja vastaanottajan suhdetta elokuvaan. Viihdemuotona elokuva, aivan kuten kirja, on yksittäinen kokonaisuus, joka ei anna vastaanottajalle mahdollisuutta interaktioon. Verrattuna pelien kerrontatyyliin, elokuva on mallina liian jäykkä. Sen sijaan Dahlen ehdottaa, että pelit toimivat kuin musiikki. Laulut kertovat tarinaa ja laulamalla mukana vastaanottaja osallistuu kerrontaan. Vastaavasti pelijaa ottaa osaa pelaamalla kerrontaa. Lisäksi musiikki ja pelit sisältävät runsaasti toistoa, mutta tämä nähdään positiivisena asiana. Aivan kuten laulussa on kertosäe tai toistuva rytmi, pelissä on osia joihin pelaaja voi palata yhä uudelleen ja uudelleen. Pelit eivät tarvitse lineaarista narratiivia, mutta ne voivat sisältää sellaisen. Lopuksi Dahlen huomauttaa, että muissa viihdemedioissa suorituksella on hyvin pieni merkitys. Peleissä ja musiikissa puolestaan taitavimmat suorittavat teoksen mestarillisesti ja tuovat siten esiin uusia ominaisuuksia. (Dahlen 2010.)

### 3 THE SECRET OF MONKEY ISLAND

The Secret of Monkey Island on LucasArtsin, ent. Lucasfilms Games, vuonna 1990 julkaisema Point & Click seikkailupeli PC, Mac, Amiga ja SEGA CD alustoille. Alkuperäinen peli oli kolmannen persoonan kuvakulmasta ja käytti 2D spritejä, mutta uudelleenjulkaisuversiot ovat päivittäneet pelin grafiikkaa. Versiosta riippumatta kaikki pelin toiminnot tapahtuvat kursorilla, sekä valikosta valittavilla verbikäskyillä, kuten ”Look at” tai ”Pick up”. Peli koostuu tarinaan sidotuista haasteista ja pulmista. Kuoleminen tai häviäminen on lähes mahdotonta. (Grossman 2008.)



Kuva 1. The Secret of Monkey Island pelin käyttöliittymä.

The Secret of Monkey Island on saanut paljon tunnustusta ja positiivista palautetta. Esimerkiksi vuonna 2011 peli oli esillä Smithsonian American Art Museon taidenäyttelyssä: The Art of Videogames. (Smithsonian 2011) Erityisesti pelin hahmot ja huumori ovat nostettu vetonauloiksi sarjan fanien keskuudessa (Grossman 2008). Edellämainituista syistä The Secret of Monkey Island on tämän opinnäytetyön kannalta erinomainen esimerkki luovasta tarinankerronnasta, johon ainoastaan pelit pystyvät, ja näinollen myös sopiva aloituskohde.

### 3.1 Taustatarina

The Secret of Monkey Island sijoittuu kuvitteelliselle Tri-Island Area saariryhmälle Karibianmeren alueella. Pelin pääalueet ovat Méléé saari, sekä Monkey Island, eli Apinasaari, josta peli saa nimensä (Lucasfilm Games 1990). Ajanjaksollisesti ja teemallisesti peli sijoittuu 1600 luvulle, niin kutsuttuun merirosvojen kulta-aikaan. Tähän teemaan pelin kehittäjä ja käsikirjoittaja Ron Gilbert sai inspiraationsa Pirates of the Caribbean huvipuistolaitteesta ja kirjasta On Stranger Tides. (Gilbert 2004.) Kerrota tapahtuu dialogilla, esineisiin liitetyillä kuvauksilla, sekä alkeellisilla välivideoilla. Tarinan sankari ja pelaajan ohjaama hahmo on nuori mies nimeltä Guybrush Threepwood, joka tahtoo olla merirosvo. Seikkailunsa aikana hän saa kohtaa lukuisia avustavia hahmoja, kuten kolme merirosvopäällikköä, miekkamestari Carlan, sekä kuvernööri Elaine Marleyn. Merirosvopäälliköt ja miekkamestari edustavat narratologisesti vartijoita, sillä he estävät Guybrushin etenemisen, kunnes sankari kykenee todistamaan kykynsä heille. Kuvernööri puolestaan toimii tarinan sanansaattajana, koska hänen läsnäolonsa ja tekonsa merkitsevät suurta juonenkäännettä. Tarinan roistona toimii LeChuck, pahamaineinen aave merirosvo, joka pitää saariryhmää hallinnassaan. Hän on joka suhteessa Guybrushin vastakohta ja vastus, eli varjo.

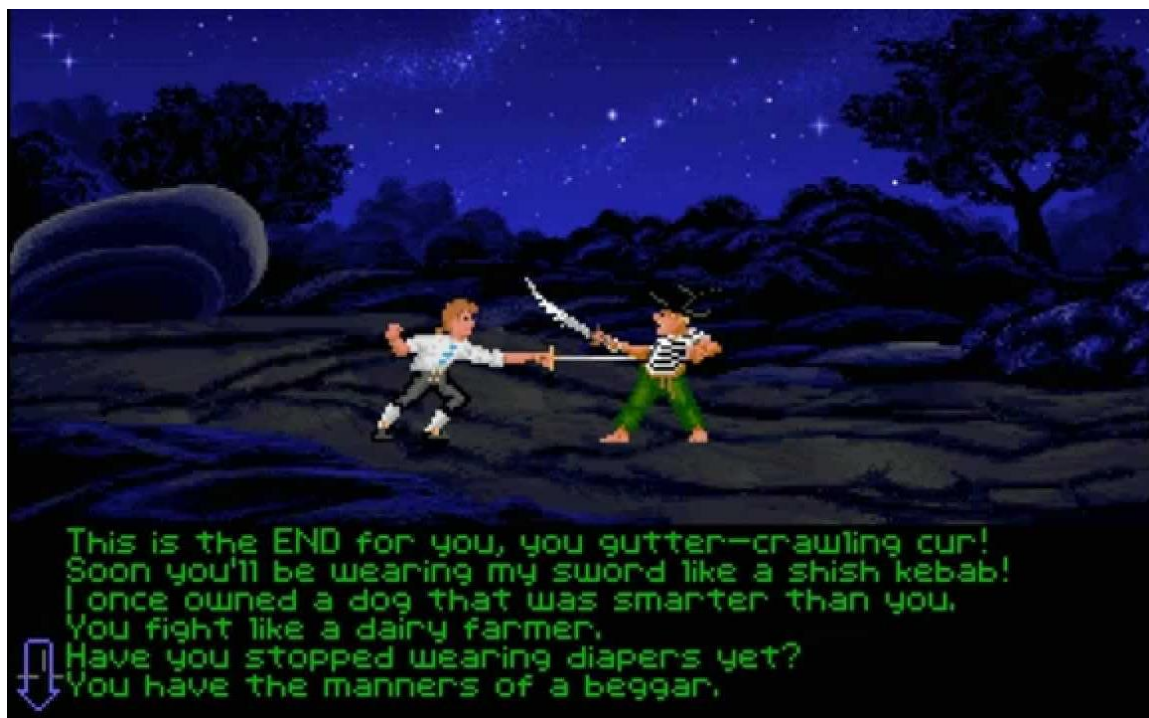
Tarina alkaa, kun Guybrush Threepwood saapuu Méléé saarelle toiveenaan ryhtyä merirosvoksi. Haasteena on kuitenkin hänen täysi tietämättömyytensä aihetta kohtaan. Kohdattuaan kolme merirosvopäällikköä, hän saa kolme tehtävää, jotka suorittamalla hänestä tulee tasavertainen merirosvo. Tehtävät ovat saaren miekkamestarin voittaminen kaksintaistelussa, haudatun aarteen löytäminen, sekä patsaan ryöstäminen saaren kuvernööritä. Yksinkertainen lähtötilanne muuttuu monimutkaiseksi, kun Guybrush rakastuu kuvernööri Elaine Marleyn ensisilmäyksellä. Kuvernöörin kaappaa sitten aave nimeltä LeChuck, joka tahtoo hänet vaimokseen. Guybrush onnistuu hankkimaan itselleen laivan miehistöineen ja aloittaa pelastusretken. Hän joutuu selvittämään lukuisia ongelmia löytääkseen LeChuckin piilopaikan Apinasaarella. Pelastuksessa ei kuitenkaan mikään mene aivan suunnitelmien mukaan ja viimeisessä taistossa Guybrush joutuu improvisoimaan henkensä edestä. (Lucasfilm Games 1990.)



### 3.2 Analyysi

Tyylillisesti The Secret of Monkey Island pelin tarina voidaan luokitella legendaksi. Tapahtumat keskittyvät yhden hahmon ympärille ja mukana on voimakkaita yliluonnollisia elementtejä. Narratiiviselta genreltään tarina on komedia, joka sisältää satiirin piirteitä. Guybrush haluaa olla merirosvo, mikä johtaa hänet erikoisiin tilanteisiin. Hahmot ja asetelma ovat tarkoituksella kevythenkisiä ja huvittavia. Kaikki tarinan osat, mukaanlukien hahmojen nimet, ovat hiottu joko pohjustamaan tulevaa vitsiä tai muuten vain olemaan hauskoja. Edes tarinan pääpaino, kuvernöörin kaappaus, ei ole ankea tai painostava. Tarina ei missään vaiheessa ota itseään liian vakavasti, vaan ivailee odotuksille ja ratkaisuille. Myös pelimekaaniikat pohjautuvat huumoriin. Tästä hyvä esimerkki on solvaus miekkailu, pelin osio, jossa pelaajan tehtävänä on valita osuvia solvauksia listasta ja voittaa vastustaja sanan säilällä. Satiirin kohteena ovat luonnollisesti merirosvot ja merirosvouteen liittyvät legendat, kuten aavelaivat. Juonenkäänteillään peli satirisoi myös armottomasti yleistä fantasiakerronnan suuntausta, jossa rohkea sankari pelastaa avuttoman neidon. Guybrush ei ole perinteinen sankari, eikä kuvernööri ole avuton.

Käsitkirjoittaja Ron Gilbert kertoi haastattelussa, että hänen komedinen tyylinsä koostuu kahdesta osiosta: kerrostamisesta ja pitkästä ajoituksesta. Kerrostamisella hän tarkoittaa lukuisten vitsien sitomista päällekkäin ja niiden esittämistä yhtäaikaa. Esimerkiksi: pelin dialogivaihtoehtoista pelaaja voi valita aina vain yhden kerrallaan, mutta jokainen vaihtoehto itsessään on pieni vitsi. Pitkä ajoitus puolestaan on Gilbertin metodi ottaa huomioon tarinan eteneminen pelaajan tahtiin. Hän voi asettaa vitsin jonka huipentuma tulee vasta paljon myöhemmin. Esimerkiksi: pelin alussa Guybrush kehuskelee pystyvänsä pidättämään hengitystään 10 minuuttia putkeen, mutta tämä paljastuu todeksi paljon myöhemmin pelin aikana. (Gilbert 2012.) Nämä kaksi metodologia yhdessä tekevät The Secret of Monkey Islandista huvittavan. Vitsien tahti muuttuu jatkuvasti riippuen pelaajan tahdist, jolloin ennakoiminen on lähes mahdotonta ja huipentumat yllättävät. Lisäksi lukuisat kerrokset tarjoavat eri ihmisille eri asioita, eli jokaiselle on jotain. Kyseinen tyyli ei luonnollisesti sovi kaikille peleille, mutta Monkey Islandissa se on olennainen osa kokonaisuutta.



Kuva 2. Esimerkki solvaus miekkailusta.

Narratologisesti verraten Monkey Islandin kaltainen tekstiseikkailu on kerrontatyyppinä monin tavoin lähellä kirjaa. Molemmilla on selkeä eteneminen, juonenkäänteet ja paljon tekstiä. Pelin kuitenkin erottaa olennaisesti kirjasta interaktiivisuus. Suuri osa The Secret of Monkey Islandin viehätyskäs kumpuaa mahdollisuudesta tutkia ja löytää. Vaikka pelaajalla on vain yksi oikea reitti, jota voi seurata, reitin varrella on paljon tutkimista ja omaa oivaltamista, jollaista kirja ei voi tarjota. Tarina elää pelaajan tekojen tahtiin. Tästä nousee kuitenkin ludologinen motivaatoriski. Koko tarinan ajan Guybrush on kiistämättömästi pelin keskushahmo. Kaikki tapahtumat keskittyvät hänen ympärilleen. Tarina ei etene mihinkään jos pelaaja ei toimi. Jos pelaaja ei jostain syystä pidä sankarista, vaihtoehtoja ei ole lainkaan. Myös pelin huumori on riippuvainen yhden hahmon onnistumisesta. Tarina jättää siis kaiken yhden osan varaan. Kirjaan verraten lukija saattaisi tällaisessa tapauksessa jättää lukemisen kesken.

Miten käy tarinalle, jos pelattavaa aluetta ja olennaisten hahmojen määrä kasvatetaan huomattavasti? Jatko-osista huolimatta Monkey Island pelisarja on aina keskittynyt pienelle alueelle ja pieneen ryhmään olennaisia hahmoja. Seuraavaksi tarkastellaan vertailukohteena huomattavasti laajempaa pelisarjaa.

#### 4 FINAL FANTASY 7

Final Fantasy 7, myyntimateriaalissa Final Fantasy VII, on Square Enixin, ent. Squaresoft, vuonna 1997 julkaisema roolipeli PlayStation ja PC alustoille. Aikanaan peli oli sarjassaan ensimmäinen, joka hyödynsi 3D grafiikkaa. Alueet ja hahmot ovat tehty 3D malleista, toisin kuin aikaisempien osien sprite grafiikat. Peli koostuu kolmesta päätilasta: karttatilasta, seikkailutilasta ja taistelutilasta. Karttatilassa pelaaja voi siirtää hahmojaan eri alueille. Seikkailutilassa tutkii tiettyä aluetta ja sen hahmoja. Taistelutilassa pelaajan hahmot ja vihollishahmot kohtaavat taistelukentällä. Ainoa tapa kuolla on taistelutilassa, mutta tämä tila on myös valtaosa peliä. (Squaresoft 1997.)



Kuva 3. Esimerkki Final Fantasy 7 pelin taistelutilasta ja 3D grafiikan käytöstä.

Final Fantasy 7 on yleisesti yksi sarjan tunnetuimmista ja ylistetyimmistä peleistä. Se on saanut lukuisia ehdokkuuksia ja palkintoja Game of the Year äänestyksissä, esimerkiksi Academy of Interactive Arts & Sciences järjestöltä (AIAS 1998). Lisäksi peli on edelleen sarjan myydyin. Erityisesti tarinan suuri juonenkäänte oli aikanaan ennenkuulumaton ja herätti suurta kohua pelaajien keskuudessa (McLaughlin 2008).

#### 4.1 Taustatarina

Huolimatta Final Fantasy sarjan ja universumin laajuudesta, sarjan seitsemäs osa on itsenäinen kokonaisuus. Pelaajan ei tarvitse tuntea aikaisempia osia ymmärtääkseen tarinaa tai hahmoja. Kaikki esitellään alusta alkaen. Tarina sijoittuu kuvitteelliseen maailmaan nimeltä Gaia, joka koostuu kolmesta mantereesta nimetty yksinkertaisesti itäiseksi mantereeksi, läntiseksi mantereeksi ja pohjoiseksi mantereeksi. Ajanjaksollisesti ja teemallisesti tarina sijoittuu maailmaan, joka sekoittaa vanhaa ja uutta, sekä teknologiaa ja taikuutta. Teknologinen kehitys on verrattavissa tieteisfiktioon, mutta mukana myös fantasiaelementtejä. Aikakausi ei ole selkeä, vaan sisältää enneisyyden, nykyhetken ja tulevaisuuden ilmiöitä, kuten miekkamiehiä, huvipuistoja ja futuristisia lentoaluksia. Tarinaa kerrotaan dialogilla, sekä julkaisuaikaansa verraten edistyneillä ja näyttävillä välivideoilla.

Tarinan neljä tärkeintä keskushahmoa ovat päämäärätön palkkasoturi Cloud Strife, hänen lapsuudenystävänsä ja taistelulajien taitaja Tifa Lockhart, kukkakauppias Aerith Gainsborough, sekä tarinan roisto, kuolleeksi luultu legendaarinen supersotilas, joka tunnetaan ainoastaan nimellä Sephiroth. Heidän lisäksi tarinaa tukee myös kuusi muuta pelattavaa hahmoa, kuten kapinallisjohtaja Barret Wallace. Suurin osa tarinasta kuitenkin keskittyy Cloudin, Tifan ja Aerithin yhteiseen tehtävään, sekä heidän kohtaamisiinsa Sepirothin kanssa. (Squaresoft 1997) Narratiivisesti Cloud on tarinan sankari. Sepiroth on hänen varjonsa ja toimii ludologisesti myös pomovastuksena. Muut ludologiset vastustajat vaihtelevat tarinaan liittyen. Aerith on tarinan keskeisin sanansaattaja ja sysää useat olennaiset elementit liikkeelle. Barret Wallace toimii opastajana koko hahmojoukolle. Tifa Lockhart puolestaan on muodonmuuttaja, joka täyttää lukuisia rooleja tarinan edetessä.

Tarina alkaa ecoterroristijärjestö AVALANCH:en hyökkäyksellä yhteen Midgar nimisen kaupungin voimalaitoksista. Cloud Strife ja Tifa Lockhart ovat osa järjestöä ja seuraavat kapinallisjohtaja Barret Wallacen käskyjä. He uskovat, että laitoksien reaktorit varastavat planeetan elämänenergiaa. Ensimmäinen hyökkäys onnistuu, mutta seuraavan tehtävän aikana heidät väijytetään. Reaktoriräjähdyks erottaa Cloudin kumppaneistaan ja lennättää hänet kaupungin slummialueelle, missä kukkakauppias Aerith löytää hänet. Kaksikko ystäväystyy nopeasti. Pian heidän välilleen syntyy myös syvempi suhde. Kaupungin hallituksen erikoisjoukot kuitenkin kaappaavat Aerithin, koska hänellä on ainutlaatuinen yhteys planeetan elämänenergiaan. Hänen olemassaolonsa on avain suuriin löytöihin. Cloud etsii kumppaninsa ja yhdessä he suunnittelevat pelatusoperaation. Murtauduttuaan hallituksen tukikohtaan, he onnistuvat löytämään Aerithin, mutta jäävät kiinni itsestessään. Yön vankeuden jälkeen kumppanukset heräävät karmaisevaan näkyyn. Sellien ovet ovat auki ja kaikki tukikohdan vartijat ovat tapettu. Syylliseksi paljastuu legendaarinen, mutta kuolleeksi luultu supersotilas nimeltä Sepiroth.

Kerättyään tietoa ja tavattuaan uusia ystäviä, joukkio lähtee jahtaamaan Sepirothia maailman halki saadakseen vastauksia. He saavat hänet kiinni muinaisessa temppelissä, jolloin supersotilas paljastaa suunnitelmansa. Hän tahtoo ottaa haltuunsa koko planeetan elämänenergian ja hallita maailmaa jumalolentona. Cloudin johdolla joukkio onnistuu pakottamaan Sepirothin vetäytymään, mutta raskas taistelu jättää heidät henkivieperiin. Muiden toipuesssa, Aerith lähtee yksin jäljittämään Sepirothia. Hänen tiensä johtaa muinaiseen kaupunkiin, jonka entiset asukkaat tiesivät paljon maailmasta ja elämänenergiasta. Siellä hän löytää tavan estää Sepirothin suunnitelman. Tämä johtaa tarinan suurimpaan juonenkäänteeseen. Juuri kun loppuryhmä saapuu paikalle, Sepiroth murhaa Aerithin heidän silmiensä edessä. Ajojahti jatkuu entistä suuremmalla motivaatiolla. Matkan aikana ryhmä saa selville Sepirothin menneisyyden, sekä mikä ajoi hänet hulluksi ja sai hänet suunnittelemaan maailmanvalloitusta. Käy ilmi, mikä yhteys on elämänenergialla, Sepirothilla, sekä Cloudin kyseenalaisella menneisyydellä. Tilanne kuitenkin pahenee joka paljastuksella. Pian maailmaa uhkaavat ihmiskuntaa suuremmat voimat. Tarinan huipentuessa sankarit joutuvat kohtaamaan vaikeimman haasteensa koskaan: kuinka pysäytetään maailmanloppu? (Squaresoft 1997.)

## 4.2 Analyysi

Final Fantasy 7 pelin tarina on tyylillisesti legenda. Kokonaisuus voidaan nähdä verrannollisena luonnonsuojeluviestinä, sekä varoituksena ihmisen ahneudesta ja kostonhimosta. Narratiiviselta genreltään tarina on hyvin tyypillinen romanssi. Keskuksena on kumppanusten yhteinen matka. Lisäksi tarina sekoittaa yhteen pitkäkestoista jännitystä sekä komedisia osioita. Tarinalla on monta viestiä ja teemaa. Voimakkaita aiheita on esillä lukuisia ja kukin vastaanottaja voi keskittyä itselleen läheiseen elementtiin. Tarinalle annetaan on erittäin selkeä motivaatio: menetys. Tilanne alkaa epämääräisenä ja tarkoituksellisesti sekavana. Cloud on osa järjestöä, jota hän ei täysin ymmärrä ja pohjimmiltaan vain nuori mies vailla päämäärää. Tämä tekee hänestä lähestyttävämmän, sillä pelin juuri aloittanut pelaaja on samassa tilanteessa. Heillä ei ole muuta vaihtoehtoa, kuin seurata järjestön johtajan käskyjä, jotta tarina etenee. Koko asetelma on syystä persoonaton. Näin ollen tilannetta ajaa aluksi voimalliset ja niiden tuhoaminen, eli MacGuffin. Tämä tehtävä muuttuu merkityksettömäksi ja unohdetaan täysin tarinan edetessä.

Aerithin murha tekee asetelmasta henkilökohtaisen, sekä hahmoille, että pelaajalle. Se on selkeyttävä ja tarkentava hetki, jonka seurauksena syntyy syitä välittää kokonaiskuvasta. Tämä käännekohta on yksi tunnetuimmista peleissä, sekä yksi kiistellyimmistä. Vaikka Aerith oli pelissä vain osan tarinaa, monet pelaajat rakastuivat häneen samalla tavalla kuin päähenkilötkin, sekä välittivät syvästi hänen toiveestaan pelastaa maailma. Aikanaan hahmon tappaminen pysyvästi oli ennenkuulumatonta, joten lähes kukaan ei osannut ennakoida sitä. Järkyttyneet fanit vaativat, että pelissä pitäisi olla, tai siihen pitäisi lisätä, jokin salainen tapa tuoda iloinen kukkakauppias takaisin. Pelin kehittäjät kuitenkin kieltäytyivät kokonaan tekemään mitään muutoksia tarinaan. Käsikirjoittajat Kazushige Nojima ja Yoshinori Kitase ovat maininneet haastatteluissa olleensa lopen kyllästyneitä keskushahmojen tappamiseen ja henkiinherättämiseen. Heidän mukaansa kuolema ilman seurauksia vain halventaa tarinaa. Näin ollen, he päättivät käyttää Aerithin kuolemaa koukkuna Sepirothin suunnitelmille, sekä tuoda Tifan esiin sankarittarena. (McLaughlin 2008.) Juuri tämän päätöksen vuoksi tarina toimii. Rakastetun menetys on voimakas motivaatio.

Vaikka tarinan keskuksena ovat Cloud, Tifa, Aerith sekä Sephiroth, kokonaisuutta tukee suuri määrä muitakin hahmoja. Näitä sivuhenkilöitä esitellään vaihtelevaan tahtiin pelin edetessä. Jokaisesta uudesta hahmosta pyritään tekemään erityinen ja heillä kaikilla on jokin oma sivujuoni tarinan taustalla. Jos pelaaja ei jostain syystä pidä tietystä hahmosta, voi hän jättää hahmon huomiotta ja keskittyä muihin ilman että tarina muuttuisi millään tavalla. Vaihtoehtoja on runsaasti.

Suuri hahmogalleria voi kuitenkin nousta ongelmaksi. Pelaaja voi ohjata vain kolmea hahmoa kerrallaan, joten valintojen tekeminen on pakollista. Koska hahmoilla on erillaiset kyvyt, pelaajan pitää päättää hahmon hyödyllisyyden ja miellyttävyyden välillä. Pelin etenemisen kannalta hyödyllinen hahmo ei välttämättä ole kerronnallisesti miellyttävä, tai päinvastoin. Tämä ongelma oli huomattavan suuri Aerithin tapauksessa. Kuten aikaisemmin mainittiin, Aerith nousi fanien keskuudessa suureen suosioon. Osa syynä tähän oli hänen tasapainonsa hyödyllisenä ja miellyttävänä hahmona. Siksi hänen menetyksensä myös oli niin huomattava. Kaikki hahmot eivät siis ole tasa-arvoisia.

Tarinana Final Fantasy 7 on malliesimerkki narratologisesti itsenäisestä pelistä. Sarjaa tuntevat ja tuntemattomat saavat saman lähtöasetelman. Hahmot ja pelaaja oppivat pelin maailmasta, hahmoista, sekä motivaatioista samaan tahtiin välivideoiden ja dialogin kautta. Pelaaja myöskään ei tarvitse aikaisempaa sarjan tietämystä, sillä kaikki pelin toiminnot opetetaan tutoriaalien kautta. Keskeiset hahmot ovat nimellisiä ja heille annetaan esittelyhetki. Lisäksi tarinalla on selkeä alkuasetelma, kehittyminen sekä langat yhteensitova loppu. Kuten aikaisemmin mainittiin, tällainen kolmen kohtauksen koostumus on elokuville hyvin tyypillinen. Miten sitten toimii elokuvamainen peli, joka on selkeä jatko-osa jollekin aikaisemmalle tarinalle? Huolimatta materiaalin laajuudesta ja hahmojen kasvavasta määrästä, Final Fantasy sarja on pääsääntöisesti pyrkinyt pitämään osansa erillisinä kokonaisuuksina. Tätä mallia ei kuitenkaan käytetä kaikissa sarjoissa. Seuraava vertailukohde tunnetaan voimakkaasta kytköksestä sarjansa aikaisempiin osiin.



## 5 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Metal Gear Solid 4, lyhennetään MGS4, on Konamin vuonna 2008 julkaisema toimintapeli yksinoikeudella PlayStation 3 konsolille. Peli hyödyntää alustan tehoja realismia tavoittelevalla 3D grafiikalla ja erikoisefekteillä. Toiminta keskittyy varovaisen hiivinnän, sabotaasin ja vakoilutehtävien ympärille sota-alueella. Sankarilla on käytössään lukuisia tehtäviin liittyviä lisävarusteita. Näistä käytetyin on octocamo: suoja-puku, joka muuttaa sekä väriä, että kuvionta, sallien hahmon sulautua ympäristöönsä. Pelaaja saa itse valita, kuinka liikkuu taistelukentällä ja miten reagoi vihollisiin. Lisäksi pelaajan tulee valvoa sankarin hyvinvointia sekä hallita pelin sisäisiä stressitasoja esineillä ja toiminnoilla, tai sankarin taistelukunto laskee. Virheet johtavat usein nopeaan kuolemaan. (Konami 2008.)



Kuva 4. Esimerkki MGS4 pelin grafiikasta, päähahmo Snake vasemmalla.

MGS4 pelin nosti kuuluisaksi sen hyvin elokuvamainen tarinankerronta malli. Pelin toiminta keskeytetään useaan otteeseen pitkillä välivideoilla, jotka eivät tue minkäänlaista interaktiivisuutta. Pelaaja voi vain katsoa ja odottaa. Pisin yhtäjaksoinen välivideo on 27 minuuttia pitkä, josta peli on saanut Guinnessin maailmanennätyksen. Lisäksi, peli sai myös ennätyksen pisimmästä välivideoketjusta, joka on pelin lopussa 71 minuuttia pitkä osio. (GWR 2011.)



## 5.1 Taustatarina

Jotta voidaan ymmärtää Metal Gear Solid 4:n tarinaa, täytyy ottaa huomioon sarjan aikaisemmat osat. Kuten edeltäjänsä, peli kertoo tarinaa tavallisen dialogin ja tehtävien aikana tapahtumien codec puheluiden kautta, sekä lukuisilla välivideoilla. Tarina sijoittuu vuoteen 2005 ja eteenpäin vaihtoehtoisessa todellisuudessa, jossa ekonomia ja teknologia keskittyvät sodan ympärille. Yksityiset armeijat ja palkkasotilaat taistelevat keskenään alueiden ja resurssien hallinnasta, jotka sitten myydään eniten maksavalle osapuolelle. Kaupanteon jälkeen puolet vaihtuvat ja taistelu alkaa alusta. Sota ei lopu koskaan. Kaikki teknologiset saavutukset ovat suunnattu tavalla tai toisella sotilaskäyttöön. Yksityiset tahot yrittävät ylittää toisensa nanoteknologialla, clonatuilla supersotilailla ja taisteluroboteilla. Myös kaikki aseet ovat huipputeknisiä. Näiden keksintöjen huipentuma on joukko massatuhokoneita yhteisellä koodinimellä Metal Gear. Jokainen Metal Gear variaatio on valtava ihmisen tai tekoälyn ohjaama kahdella jalalla kävelevä tankki, joka kykenee käyttämään ydinaseita. Ne ovat pelätyimpiä aseita ja halutuimpia resursseja taistelukentillä. Narratologisesti Metal Gearit ovat usein red herring roolissa, sillä niiden löytäminen paljastuu hämäykseksi ja vain muuttaa tilannetta, jonka jälkeen ne siirtyvät pois loppuhuipennuksen tieltä.

Tarinan asetelmassa Yhdysvaltojen armeija on taistelukenttien supervalta. Muut tahot joko tekevät Yhdysvaltojen kanssa yhteistyötä, tai tahtovat tuhota vallan tasapainon. Samanaikaisesti kaiken taustalla yksinäiset salajärjestöt pyrkivät pysäyttämään maailman suurimmat uhat, kuten Metal Gear tankit, vakoilun, sabotaasin ja salamurhien kautta. Tarinan sankari on yhden tällaisen järjestön valttikortti, Snake, maailman parhaaksi kutsuttu supersotilas. Häntä avustavat tiedonhankkija ja läheisin ystävä Hal 'Otacon' Emmerich, sekä cyberneettisesti paranneltu palkkatappaja Raiden. Yhdessä he toimivat Snaken opastajina. Heidät kerää yhteen YK komitea jäsen Roy Campbell, joka on myös Snaken vanha ystävä. Cambell toimii puhtaasti sanansaattajana, koska hän yksin pakottaa Snaken ottamaan tehtävän. Tarinan keskusroisto on Liquid Ocelot, entinen agentti ja pistoolisankari. Käytyreinään hänellä on erikoisyksikkö koodinimeltä Beauty and the Beast. Tämä yksikkö koostuu neljästä henkisesti epävakaaasta naisjäsenestä, joilla kaikilla on yliluonnollisia kykyjä. He toimivat kukin vuorollaan narratologisina vartijoina ja ludologisina pomovastuksina. Heidän lisäksi Liquidilla on hallinnassaan valtava yksityisarmeija. (Konami 2008.)

Salaisissa piireissä palkkasotilas Snake tunnetaan miehenä, joka tekee mahdottomasta mahdollista. Geneettinen sairaus on vanhentanut häntä ennenaikaisesti ja traumaattiset sotakokemukset painavat raskaasti hänen mielessään. Tästä huolimatta uusi käänne kutsuu hänet suorittamaan vielä viimeisen tehtävänsä. Terroristi Liquid Ocelot kerää itselleen valtavia sotajoukkoja tarkoituksenaan muodostaa yksi sodan supervyhtiö. Hänen tehokkuutensa ja suunnitelmansa ovat liian suuri uhka, joten Roy Campbell kehittää suunnitelman eliminoida hänet pysyvästi. Snake hyväksyy vaarallisen tehtävän henkilökohtaisena palveluksena vanhalle ystävälle. Tehtävä johtaa Snaken lähi-itään, missä hän onnistuu löytämään Liquidin armeijan hallitsemalle alueelle. Paikalla häntä avustaa laittomien aseiden kauppias, joka näennäisesti hyvän tahdon eleenä tarjoaa hänelle nanokoneruiskeen. Käy ilmi, että kaikki vahvimmat sotajoukot käyttävät verenkiertoon lisättäviä nanokoneita, jotka nostavat sotilaiden suorituskyvyn ylluonnolliselle tasolle. Kyseinen ruiske sallii Snaken käyttää kaikkia vihollistensa aseita, sekä korjaa ennenaikaisen vanhenemisen negatiivisia vaikutuksia.

Snake löytää Liquidin, mutta vastaliikkeenä terroristi laukaisee signaalin, joka pysäyttää kaikki nanokoneet. Kaaoksessa Liquid pakenee mukanaan tutkija Naomi Hunter, vanha tuttava kaukaa Snaken menneisyydestä. Salaisen tietokanavan kautta tutkija onnistuu kertomaan, että hänet on pakotettu auttamaan Liquidin suunnitelmia ja pyytää pelastusta. Naomin ohjeiden mukaan Snake suuntaa seuraavaksi Etelä-Amerikkaan. Siellä hänet väijyttää ensimmäinen Beauty and the Beast yksikön jäsen koodinimeltään Laughing Octopus. Kyseinen nainen on seonnut sodan julmuudesta ja nauraa hallitsemattomasti sen hirveydelle.

Voitettuaan taistelun, Snake saa käyttöönsä octocamo suojaupuvun. Pelastustehtävän aikana Naomi paljastaa Liquidin suunnitelman. Kaikkia maailman aseita hallitsee Patriots niminen tietokonejärjestelmä. Liquid tahtoo kaapata kyseisen verkon, jotta hän yksin voi päättää keiden aseet toimivat. Naomi kuitenkin kaapataan uudelleen. Pelastettuaan hänet jälleen Snake onnistuu pakenemaan Raidenin avustuksella. Paon aikana Raiden haavoittuu ja joukkio joutuu suuntaamaan Itä-Eurooppaan, missä pienellä vastarintaliikkeellä on cyberneettisen miehen hoitoon tarvittavat laitteet. Samalla alueella Snake joutuu kohtaamaan erikoisyksikön toisen jäsenen koodinimeltään Raging Raven. Kyseisen naisen kokemukset ajoivat hänet hulluun raivoon kaikkia vihollisia vastaan.

Raidenin toipuessa Snake ja Naomi jatkavat Liquidin jäljittämistä. Kun kaksikko saavuttaa terroristin, Liquid paljastaa, että hän on jo päässyt käsiksi Patriot järjestelmään omalla supertietokoneellaan. Hän todistaa väitteensä sammuttamalla apujoukkojen aseet ja kaappaa Naomin kolmannen kerran. Otaconin rakentama vakoilurobotti kuitenkin ehtii terroristin pakoalukseen ja nauhoittaa Liquidin seuraavan aikeen. Hänen suunnitelmansa on tuhota Patriot järjestelmä, jotta hänen oma järjestelmänsä voi korvata sen. Suunnitelmaa varten hän tarvitsee ydinohjuksen ja Metal Gear REX tankin Shadow Moses saaren tutkimuslaitoksesta. Snake ja Raiden soluttautuvat yhdessä saarelle. Tutkimuslaitosta vartioi kuitenkin erikoisyksikön kolmas jäsen koodinimeltään Crying Wolf. Traumaattinen lapsuus sodan riepomassa maassa masensi hänet pysyvästi. Hänen jälkeensä Snake ja Raiden joutuvat vielä kohtaamaan suuren määrän Liquidin sotajoukkoja. Kaaoksen seurauksena Naomi kuolee.

Taistelun jälkeen Snake ja Raiden saavan kuitenkin Metal Gear REXin hallintaansa. Kun kaksikko tuo sotakoneen saaren satamalaitureille, Liquid paljastaa oman valttikorttinsa: Metal Gear RAY tankin. Tankkitaistelun seurauksena REX tuhoutuu ja RAY vetäytyy mereen. Vedestä nousee massiivinen sukellusvene, Outer Haven. Liquid paljastaa, että siellä on kaikki mitä tarvitaan Patriot järjestelmän tuhoamiseen. Kostona jatkuvista sekaantumisista, Liquid määrää sukellusveneen murskaamaan koko laiturin ja Snaken sen mukana. Snake on liian haavoittunut ja väsynyt liikkumaan, joten Raiden uhraa itsensä pelastaakseen Snaken hengen. Myöhemmin haavoittunut Snake saa jälleen apua vanhoilta ystäviltään. Yhdessä he onnistuvat kehittämään suunnitelman päästä sukellusveneeseen. Muiden aiheuttaessa häiriötä, Snake kohtaa erikoisjoukkojen viimeisen jäsenen ja johtajan koodinimeltä Screamin Mantis. Kyseisen naisen kidutti hulluksi kuolleen supersotilaan henki, joten hän pakotti saman kohtalon kaikille jotka asettuivat hänen tielleen.

Voitettuaan Snake murtautuu sukellusveneen supertietokoneen ytimeen ja tuhoaa koko järjestelmän Otaconin luomalla viruksella. Verkon tuhoutuminen pysäyttää sodat täysin ja murtaa nanokoneita käyttävät sotilaat henkisesti. Kaikki maailman aseet ja elektroniikka muuttuu käyttökelvottomaksi. Viimehetken onnistumisen tuoma helpotus on liikaa ja Snake menettää tajuntansa. Hän herää Outer Havenin korkeimmalla katolla. Liquid Ocelot oli raahannut hänet sinne ihailemaan lopputulosta: maailma ilman sotaa. Terroristi onnittelee vihollistaan ja väittää tilanteen olleen suunnitelmansa koko ajan. Totuudesta riippumatta heidän henkilökohtainen kaunansa on vielä voimassa, eikä kumpikaan aio antaa toisen lähteä hengissä. Viimeisessä taistossa Snake joutuu kohtaamaan Liquidin yksin, mies miestä vastaan. (Konami 2008.)

## 5.2 Analyysi

Kertomustyyliiltään MGS4 on legenda. Tarinan keskus on yksinäinen, lähes yliluonnollinen sankari. Narratiiviselta genreltään puolestaan se on tyypillinen tragedia. Kaikki hahmot kärsivät lähtöongelmasta, maailmanlaajuisesta sodasta, eri tavoin. Tämä heijastuu myös ludologisesti pelimekaniikoissa. Snake joutuu aika-ajoin laskemaan stressitasoaan, tai hänen suorituskäytöksensä kärsii. Tarinan rinnalla kulkevana teemana on uhrautuminen. Hahmot, niin hyvät kuin pahat, uhraavat kaikkensa ystäviensä, maansa ja periaatteidensa vuoksi. Heistä jokainen on valmis tappamaan ja kuolemaan suuremman tarkoituksen nimeen. Tarinalla on yksi selkeä viesti. Sota on julmaa. Voitti kuka hyvänsä, ihmiset kärsivät.

MGS pelit ovat malliesimerkki tarinallisesti yhteensidotusta kokonaisuudesta. Peli olettaa, että pelaaja tietää aikaisempien osien pääkohdat. Ajan ja ludologisen helppouden säästämiseksi tietoa jätetään pois. Sarjaa tuntevat voivat siis ymmärtää hahmojen suhteita ja motivaatioita, mutta uusille pelaajille ei kerrota kaikkea. Syynä tähän on hahmojen ja kerronnan valtava määrä. Sarjan jokainen osa esittelee uusia hahmoja, sekä uusia pää- ja sivujuonia. Kaiken narratologisesti olennaisen kertaaminen joka pelissä veisi valtavan määrän aikaa. Kerronnan laajuutta ja monimutkaisuutta voidaan esitellä pelisarjan aikalinjalla. Tarina ei kulje lineaarisesti osasta toiseen, vaan jotkin pelit sijoittuvat menneisyyteen ja toiset tulevaisuuteen. Näin ollen pelien julkaisujärjestys ja tarinan kronologinen järjestys eivät täsmää. Pelaajan on pakko tutustua jokaiseen osaan saadakseen selkeän kokonaiskäsityksen. Ludologiset elementit ovat siis asetettu narratologisten elementtien edelle.



Kuva 5. Esimerkki sarjan monimutkaisesta aikalinjasta, MGS4 viimeisenä oikealla.

Metal Gear sarja on esimerkki kuinka tarinankerronnallisesti nykypelit ovat siirtyneet tekstistä elokuvien suuntaan. Välivideot ovat edistyneet tasolle, jolla ne ovat jo verrattavissa lyhytelokuvaan. Kuten aikaisemmin mainittiin, myös kerronta on ottanut vaikutteita elokuvista. Suurin ero tämän pelin kerronnassa on pituus. Elokuvia katsotaan yhtäjaksoisesti, joten niiden kesto on rajattu ihmisten kärsivällisyyden mukaan. Pelit puolestaan ovat jaettu luonnostaan osiin tasojen ja välivideoiden kautta. Pelaaja voi lopettaa ja jatkaa oman tahtonsa mukaan. Näin ollen vastaanottajalla on enemmän aikaa ja tarina voi olla huomattavasti laajempi. Jo pelkkien välivideoiden puolesta MGS4 sisältää yli kahdeksan tuntia kerrontaa. Kun lisäksi lasketaan pelaamisen aikana tapahtuva dialogi ja sarjalle tyypilliset Codec puhelut, materiaalia on yhteensä usean elokuvan verran. Pääsuunnittelija Hideo Kojima onkin kertonut haastattelussa, että hän on aina keskittynyt elokuvamaiseen kerrontaan saadakseen tunteet ja draaman paremmin esille (Kojima 2008).

Toinen olennainen ero on pelaajan vaikutus. Elokuva kertoo tarinan samalla tavalla kaikille katsojille. Vastaanotto ja ymmärrys ovat mielipidekysymyksiä, mutta kerronta säilyy aina samana. Taistelut etenevät kuten kamera on ne kuvannut. Juonenkäänteet tapahtuvat sekunnilleen silloin kun käsikirjoitus niin vaatii. Lopputekstien alkaessa elokuva on ohi. Pelit eivät seuraa näitä kaavoja. Taistelut etenevät pelaajan taitojen mukaan. Juonenkäänteet tapahtuvat silloin kun pelaaja pääsee tarinassa niin pitkälle, jos pääsee. Lopputekstien alkaessa pelissä voi olla vielä paljonkin tehtävää jäljellä. Kokemus muuttuu pelaajan mukana. Narratologisesti pelit voivat siis kertoa paljon enemmän kuin elokuvat ja lukuisilla eri tavoilla, mutta kerronnalla on rajansa. Kerronnan paljous tekee pelistä myös ludologisesti raskaan. Pelin punainen lanka katoaa juonilankojen sekaan. Kaikkien olennaisten hahmojen muistamisesta tulee haastavaa. Kuten aikaisemmin mainittiin, runsas kerronta myös tekee sarjasta vaikeasti lähestyttävän uusille pelaajille. Tarinaa on aina pakko kerrata tavalla tai toisella. Lisäksi kehittäjien resurssit ovat aina rajalliset, joten kerronnan liiallinen lisääminen ottaa pois muista elementeistä.

Äärimmäisen elokuvamainen peli ei siis jätä sijaa niin suurelle interaktiolle, kuin muut tyylit. Kerronnallisesti raskas lähestymistapa herättää vertailukysymyksiä. Voiko tarinaa kertoa vain yksi hahmo? Entä voiko tämä hahmo olla joku muu kuin päähenkilö, kuin kirjan kertoja? Seuraava tapausesimerkki edustaa minimalistista kerrontatyyliä.

## 6 BASTION

Bastion on Supergiant Gamesin vuonna 2011 luoma seikkailupeli lisätyillä roolipelielementeillä Xbox 360, PC ja iOS alustoille. Peli käyttää isometristä kameraa ja käsinmaalattua 2D grafiikkaa. Sankari seikkailee värikkäässä fantasiamaailmassa, tutkii alueita ja kohtaa erikoisia vihollisia. Taistelu tapahtuu kahdella aseella ja erikoisliikkeillä. Pelin ympäristöt jakautuvat ilmassa leijuviin alueisiin, kuten esimerkiksi kaupunkiraunioihin ja metsämaisemiin. Sankarin liikkuessa alueet rakentuvat dynaamisesti hänen ympärilleen pienistä osista ja paljastavat näin oikean etenemissuunnan. Jotkut alueet myös hajoavat kappaleiksi samalla tavalla, pakottaen pelaajan toimimaan nopeasti. (Supergiant Games 2011.)



Kuva 6. Esimerkki Bastionin isometrisestä kamerasta ja graafisesta tyylistä.

Pelistä teki kuuluisan sen ainutlaatuinen kertoja. Pelaajan edetessä kertoja luonnollisesti kertoo tarinaa, mutta myös kommentoi pelin tapahtumia dynaamisesti. Esimerkiksi huonosti menneen taistelun jälkeen tarjotaan tilanteeseen sopivaa rohkaisua. Lähes kaikista valinnoista saa jonkin reaktion. Tekstiä on käytetty hyvin vähän ja suurin osa kaikesta tiedosta esitetään hahmojen dialogin tai kertojan monologin kautta. Toimintaa ei keskeytetä kerronnalla, vaan kerronta on osa toimintaa. (Miller 2011.)



## 6.1 Taustatarina

Alkutilanteessa pelaaja ja päähahmo eivät tiedä maailmasta mitään, vaan kertoja, ainoa ääni koko maailmassa, antaa tietoa pikkuhiljaa pelin edetessä. Tarina sijoittuu nimeämättömään fantasia maailmaan, jossa Caelondia nimisen kaupungin ja muiden alueiden jäänteet leijuvat ilmassa. Suuri katastrofi tappoi lähes kaikki ihmiset, repi maailman kappaleiksi ja levitteli palaset taivaalle. Sankarille on jäljellä vain yksi turvapaikka: Bastion, eli tarinan MacGuffin. Ajanjaksollisesti ja teemallisesti tarina on lähimpänä keskiaikaan pohjautuvaa fantasiaa. Mukana on voimakkaasti taikuuden ja teknologian sekoittumiseen pohjautuvia elementtejä.

Tarinan sankari on nimetön poika, johon viitataan vain lempinimellä the Kid, eli suomeksi 'Poju'. Hän ei puhu sanaakaan. Sen sijaan vanha mies nimeltä Rucks toimii pelin kertojana ja näin ollen pojan äänenä. Hänestä tulee sankarin ainoa ystävä muutoin yksinäisessä maailmassa. Kid seuraa hänen ohjeitaan seikkailun aikana. Narratologisesti Rucks ei kuitenkaan ole suoranaisesti opastaja, vaan hänessä on myös sanansaattajan elementtejä. Hän ei vain opeta, vaan aktiivisesti ajaa sankarin oppimaan. Näin ollen hänet luokitellaan muodonmuuttajaksi. Lisäksi sankari löytää kaksi selviytyjää, nimiltään Zulf ja Zia, Ura nimisestä kaupungista. Heillä on kuitenkin omat suunnitelmansa Bastionin suhteen. Myös heidät voidaan luokitella muodonmuuttajiksi, sillä heidän roolinsa muuttuu jatkuvasti pelin edetessä. Zia toimii sanansaattajana ja kujeilijana, kun taas Zulf ottaa vartijan ja varjon elementtejä. Ludologisesti pelin vastuksina toimivat suureksi osaksi geneeriset, hahmoista riippumattomat olennot, joiden narratiivinen merkitys on pieni. (Supergiant Games 2011.)



Kuva 7. Bastionin keskushahmot, vasemmalta oikealle: Kid, Zia, Rucks, Zulf.

Peli alkaa salaperäisen äänen kertomuksella nuoresta pojasta, joka herää yksin tuhoutuneen rakennuksen raunioista. Poika aloittaa seikkailunsa suuntaamalla Bastion nimiseen turvapaikkaan, koska niin aina tehtiin jos mitään pahaa sattui. Matkan varrella hän löytää aseensa ja kohtaa omituisia vihollisia. Saavuttuaan Bastioniin, Kid tapaa Rucks nimisen vanhuksen. Rucks paljastaa, ettei Bastion ole vain paikka, vaan laite joka voi muuttaa maailmaa. Hän neuvoa poikaa keräämään kristallista tehtyjä ytimiä, jotka ovat levinneet ympäri maailmaa. Ennen nämä ytimet toimivat Caelondia kaupungin voimanlähteinä, mutta Kid voi käyttää niitä Bastionin laitteistoissa. Ne pystyvät korjaamaan maa-alueita, sekä käynnistämään matkustamiseen tarkoitettuja taivasreittejä, jotta seikkailu voi jatkua kauemmas. Seikkailun aikana Kid kohtaa kaksi selviytyjää. Zulf ja Zia olivat toisen kaupungin kansalaisia, mutta suostuvat palaamaan Bastionin suojaan.

Vähän tämän jälkeen Kid löytää päiväkirjan, joka kertoo lähihistoriasta. Paljastuu, että Caelondia ja Ura olivat sodassa keskenään. Bastion oli tarkoitettu äärimmäiseksi aseeksi, joka olisi tuhonnut Uran maailmankartalta. Sabotaasi kuitenkin aiheutti oikosulun ja Bastion repi koko maailman kappaleiksi. Sankarin ollessa kiireinen, Rucks kertoo kuinka saatuaan historian selville Zulf raivostui. Kertomuksen mukaan hän hajotti Bastionia kunnes vanhus yritti estää ja pakeni sitten Ura selviytyjien hallitsemalle alueelle. Ainoa tapa korjata vahinko on kerätä kristallisirpaleita, joten Kid jatkaa seikkailuaan. Matkan aikana Zulf palaa Bastioniin ja kaappaa Zian.

Pelastusretkellä Kid kuitenkin oppii, ettei tilanne ole mitä ensin luultiin. Tapahtumien kääntyessä huonompaan, hän joutuu myös päättämään mitä tehdä Zulfin kanssa. Tarinan päättyessä Rucks tarjoaa sankarille kaksi vaihtoehtoa. Kerättyjen ytimien avulla hän voi joko kääntää aikaa taaksepäin ja palauttaa maailman tilaan ennen katastrofia, tai räjäyttää kaikki ytimet ja siten lennättää selviytyjät jonnekin kauas turvallisempaan paikkaan. Kumpikaan vaihtoehto ei ole taattu tai turvallinen. Joka tapauksessa Bastion todellakin muuttaa maailmaa. (Supergiant Games 2011.)



## 6.2 Analyysi

Kertomuksena Bastion on legenda. Tarinan kulku ja maailma johon se sijoittuu ovat vertauskuvia ihmisen tiedonjanoille. Narratiivisena genrenä se puolestaan on romanssi, joka sisältää lukuisia tragedian elementtejä. Pohjimmiltaan se on kertomus yksinäisestä sankarista, joka yrittää vain ymmärtää maailmaa. Perinteisen romanssin mukaisesti tarina keskittyy sankarin matkaan ja hahmojen väliseen suhteeseen. Sen sijaan romanssille poikavasti, mutta tragedialle tyypillisesti, sankarilla ei ole yhtä selkeää suunnitelmaa, tai suurta pahaa kukistettavaksi. Kuitenkin uhrauksien sijaan sankari tekee päätöksiä jotka vaikuttavat tarinan loppuun. Hyvä ja paha ovat jokaiselle hahmolle suhteellisia käsitteitä. Yksi tarinan keskinäisistä teemoista onkin, ettei kaikki ole sitä miltä näyttää. Juonenkäänteet luovat tarkoituksella pelaajalle oletuksia, jotka myöhemmin muuttuvat uuden tiedon valossa. Esimerkiksi pelin keskinäinen turvapaikka paljastuukin massatuhoaseeksi. Kaikella on hyvät ja huonot puolensa.

Supergiant Games on pieni kehittäjä ja Bastionin luonnin aikaan budjetti oli hyvin rajallinen. Tämä muovasi olennaisesti pelin tarinaa. Ääni- ja musiikkivastaava Darren Korb on kertonut haastatteluissa, kuinka Bastionin kerrontatyylillä oli suureksi osaksi budjetin pakottamaa innovaatiota. Ideana oli kertoa tarina ilman pitkiä tekstejä tai kalliita välivideoita. Kehityksen aikana hän sattui asumaan samassa asunnossa näyttelijä Logan Cunninghamin kanssa. Tästä he saivat idean yksinäiseen kertojaan ja nauhoittivat yhdessä yli 3000 repliikkiä Kurbin äänistudioksi improvisoidussa komerossa. Kurb on todennut, että jo muutaman nauhoitussession jälkeen hän tiesi idean toimivan juuri kuten haluttiin. (Graft 2012.) Toinen suuri vaikutte oli suunnittelijoiden visio pelin ulkonäöstä. Suunnittelijat Amir Rao ja Greg Kasavin ovat haastattelussa kertoneet, kuinka he halusivat näyttää pelaajalle taivaan, jotain mitä isometrisissä peleissä ei yleensä näe. Lisäksi he halusivat tehdä pelattavista alueista helppoja ymmärtää. Näin ollen he kehittivät mekaniikan taivaalla leijuvista alueen osasista. Mekaniikka selitettiin sitten tarinan kautta. Rikkoutuneesta maailmasta tuli koko pelin keskeinen juoni. (Rao & Kasavin 2011.) Nämä ovat kaksi huomattavinta esimerkkiä, kuinka kehitys voi vaikuttaa tarinaan. Päätökset tehdään syystä ja niillä kaikilla on jokin vaikutus. Kehityksen rajoitteet tuovat myös kerronnalle rajoitteita, mutta se ei välttämättä ole huono asia. Rajoituksien kautta syntyy innovaatioita, kuten tämän tapauksen miellyttävä kertoja.

Miellyttävä kertoja on Bastionin tarinan menestyksen keskus. Ilman kyseistä kerrontamallia, peli olisi saattanut olla vain yksi seikkailupeli muiden samanlaisten joukossa. Sen sijaan pelin

kertoja on ludologisesti miellyttävä ja mieleenpainuva. Kysymyksenä onkin, mikä tekee kertojasta miellyttävän? Suunnittelija Greg Kasavin on haastatteluissa tähdentänyt, että kertojan on tarkoitus tuntua tuttavalliselta. Kertoja puhuu kuin vanha ystävä, tarjoten neuvoa ja rohkaisua pelin edetessä. Heti pelin alkuhetkistä asti hän kommentoi jokaista pelaajan valintaa ja liikettä, niin pieniä kuin isoja. Pelaajat saavat siis juuri oman tarinansa ääneenluettuna. Näin pelaajan ja hahmon välille syntyy tunneyhtymä. Lisäksi kertoja puhuu rauhallisesti ja lyhyillä, ytimekkäillä lauseilla. Kerronta ei muutu jaaritteluksi, tai muuten pitkästytä pelaajaa. (Rao & Kasavin 2011.) Nämä piirteet tekevät Bastionin kertojasta miellyttävän. Kyseinen malli sopii pelin maailmaan ja graafiseen tyyliin täydellisesti. Toisenlainen peli tarvitsisi todennäköisesti toisenlaisen kertojan. Tämä on esimerkki narratologian ja ludologian taitavasta yhdistämisestä, jotta nautittava kerronta ja nautittava pelattavuus kohtaavat.

Bastionin päähenkilö on niin kutsuttu hiljainen sankari. Lukuunottamatta epämääräisiä äännähdyksiä tai huudahduksia, hahmo ei puhu lainkaan. Kaikki repliikit ovat jonkun toisen hahmon sanomia. Ilmiö ei ole uusi tai harvinainen, sillä ensimmäiset elokuvat olivat mykkäelokuvia ja ensimmäiset pelit eivät kyenneet sisällyttämään ihmisääniä. Teknologian kehittyessä hiljaisesta sankarista on tullut tyyliin tai budjettiin pohjautuva valinta, mutta se ei ole missään vaiheessa poistunut käytöstä. Päähenkilön ei tarvitse puhua lainkaan. Ilmeet ja eleet itsessään kertovat paljon hahmon luonteesta. Tarinaa puolestaan voidaan kertoa esimerkiksi tekstillä tai pantomiimilla. Hiljaisella sankarilla on myös immersioon liittyviä etuja. Pelaaja voi kuvitella hahmolleen haluamansa äänen ja repliikit, tai asettaa itsensä hahmon paikalle. Lisäksi hyvin toteutetuilla eleillä kielimuurista tulee merkityksetön. Ilo, suru, viha ja pelko ovat yleismaallisia tunteita.

## 7 YHTEENVETO JA VERTAILU

Yhteenvedossa kerrataan yleiset tulokset, sekä vertaillaan tutkimuksen kohteita keskenään. Tarkoituksena on luoda kattava analyysi, joka tähdentää tutkimuksen tärkeimpiä osia. Lisäksi pyritään erottamaan nähtävissä olevat kaavat sattumista. Kaikissa esimerkkitapauksissa tarinalla oli olennainen merkitys pelin menestykseen. Pelit ovat saaneet tunnustusta ja palkintoja tarinankerronnallisista ratkaisuista, jotka ovat mahdollisia ainoastaan kyseisessä mediassa. Voidaan siis todeta, että tarinankerronta on tärkeä osa pelinkehitystä. Jotkin pelisarjat rakentuvat valtavalle tarinalle ja perusmekaniikat pysyvät osasta toiseen samana.

Vastaavasti pelinkehitys ja ulkoiset rajoitteet vaikuttavat tarinan muotoutumiseen ja voivat jopa määritellä tarinan täysin. Tarinankerronta voidaan myös jaotella positiiviseen ja negatiivisiin elementteihin, eli mitkä edistävät tai haittaavat tarinaa. Kerronnallisesti positiivisia elementtejä ovat esimerkiksi pelaajan odotuksien kiertäminen, useampi kuin yksi keskushahmo, sekä tarinallinen selkeys riippumatta pelaajan aikaisemmasta tietämyksestä. Vastaavasti negatiivisia elementtejä ovat esimerkiksi keskittyminen vain yhteen hahmoon tai tarinan osaan, pelaajan vaikutuksen rajoittaminen, sekä liiallinen kerronnan määrä. Suuremmasta näyteotoksesta esimerkkejä löytyisi luonnollisesti enemmän. Seuraavaksi käsitellään esimerkkitapauksien huomattavimmat eroavaisuudet ja merkittävimmät yhtäläisyydet. Tarkoituksena on vertailla tarinoiden osia yleisellä tasolla, jotta löydetään pelien tarinankerronnalle tyypillisiä ominaisuuksia.

## 7.1 Huomattavimmat eroavaisuudet

Ensimmäinen ero pelien välillä on keskinäisten hahmojen määrä. Olennaiset hahmot määritetään tässä tapauksessa hahmoina, jotka ovat tarinan kannalta välttämättömiä. Monkey Islandissa on vain yksi keskushahmo, tarinan omalaatuinen sankari Guybrush. Muut hahmot tukevat häntä, eikä tarina etene ilman hänen vaikutustaan. Bastionissa tarinan kannalta olennaisia hahmoja on kaksi, the Kid ja kertoja. Kaikki pelin tapahtumat keskittyvät heidän tarinansa ympärille. FF7 ja MGS4 puolestaan sisältävät niin useita hahmoja, että keskinäisten hahmojen erottaminen on käytännössä mahdotonta. Päähenkilöistä riippumatta, molemmissa tapauksissa koko hahmo galleria yhdessä pitää tarinan liikkeessä. Yhdenkin hahmon poistaminen jättäisi aukkoja tarinaan.

Seuraava suuri ero on kerronnan tapojen välillä. Bastion otti kaikista minimalistisimman lähestymistavan pelkällä kertojan monologilla. Kuten aikaisemmin mainittiin, tämä oli sekä tyyllinen että budjetillinen ratkaisu. Monkey Island oli aikansa teknologian rajoittama, joten se hyödynsi yksinkertaisesti toteutettua tekstiä ja erityisesti hahmojen välistä dialogia. Kaikilla hahmoilla on jotain sanottavaa, vaikkakin rajallisesti. FF7 sekoitti tekstin ja dialogin sekaan aikaansa nähden näyttäviä välivideoita. Tarinan laajuus vaati useita kerrontatyyplejä. MGS4 vei kerronnan pisimmälle valtavalla välivideomäärällä. Lopputulos oli hyvin lähellä elokuvaa.

Kolmas huomattava ero tulee käsitellyistä teemoista. Teemat vaihtelevat huomattavasti tarinasta toiseen. Monkey Island on läpikotaisin kevythenkinen ja humoristinen tarina. Päätaivitteena on vain yksinkertaisesti saada pelaaja nauramaan. Final Fantasy sekoittaa lukuisia elementtejä, kuten huumoria ja draamaa, sekä todellisuutta ja fantasiaa. Tarina pyrkii antamaan mahdollisimman laaja-alaisen tunnekokemuksen perinteisestä hyvän ja pahan taistosta. Bastion puolestaan on fantasiatarinaksi surumielinen ja jokseenkin vakava. Tarina ei anna selkeitä vastauksia, kuten kuka on hyvä tai paha, vaan vastaanottaja saa pohtia niitä itse ja vetää omat johtopäätöksensä. Lopuksi, täytenä vastakohtana Monkey Islandille, MGS4 on raskas ja masentava tarina. Se kertoo vain rumasta maailmasta, jossa pahan voittaminen ei välttämättä muuta mitään.

Johtopäätöksenä voidaan huomata, että pelien tarinankerronnassa on tilaa monenlaisille ratkaisuille. Näitä tarinoita ei ole sidottu yksittäisiin teemoihin tai kerrontatyypleihin. Sen sijaan ne heijastavat pelien genrevaikutteita.

## 7.2 Merkittävimmät yhtäläisyydet

Interaktiivisuus on pelien tarinankerronnan perusta, joten luonnollisesti se on nähtävissä kaikissa esimerkkitapauksissa. Interaktion määrä kuitenkin vaihtelee suuresti. Jotkin pelit sallivat pelaajan tehdä valintoja jatkuvasti, kun taas toiset rajoittivat valinnat tiettyihin osioihin. Eniten interaktiomahdollisuuksia on Monkey Island tarinassa. Pelaaja saa tutkia alueita, hahmoja ja esineitä oman mielensä mukaan. Seassa on myös asioita, jotka ovat vain hämäyksiä tai lisäviihdykettä tarinan lisäksi. Seuraavaksi eniten interaktiota oli Bastion kerronnassa. Pelaaja saa tehdä kaksi huomattavaa valintaa, jotka muuttavat pelin loppuratkaisun täysin. Final Fantasy 7 sen sijaan rajoittaa interaktion määrää huomattavasti. Pelaaja voi vain valita, mitkä hahmot ottavat aktiivisesti osaa tapahtumiin, sekä mitä sivujuonia tutkia. Vähiten interaktiivisuutta puolestaan oli MGS4 tarinassa. Pelaajan valinnat rajoittuivat pelkästään pelitilanteiden aikana tehtyihin strategisiin päätöksiin. Tapahtumat kulkevat ennaltamäärätyillä raiteilla riippumatta siitä, kuinka hyvin tai heikosti taistelut sujuvat.

Seuraava suuri yhtäläisyys on tarinan keskushahmo. Huolimatta hahmojen määrästä, kaikki pelin tapahtumat keskittyvät yhden hahmon ympärille. Tämä hahmo toimii kiintopisteenä ja tarinan edistävänä voimana. Kaikissa tapauksissa kyseinen hahmo on pelaajan ohjaama. Näin pelaajasta tehdään epäsuorasti tarinan liikuttava voima, eli he ovat osa tarinaa eivätkä vain tarkkailijoita.

Kolmas tärkeä yhtäläisyys on tarinan koukku, eli eli tarinan antama motivaatio, joka sysää tapahtumat liikkeelle ja vetää pelaajan sisään tarinaan. Tilanteesta tehdään jotenkin tärkeä tai henkilökohtainen. Kolmessa esimerkistä neljästä kyseinen koukku oli naispuolisen keskushahmon kaappaus. Sankarin motivaationa on rakkaus ja sitä seuraava pelastusretki. Pelit käsittelivät käännettä eri vivahteilla, mutta pohja oli kaikissa sama. Ainoastaan Bastion käytti eri kaavaa. Motivaatio tulee kertojalta, sekä pelaajan omasta halusta saada vastauksia. Vaikka kaappauksen kaltainen tilanne tapahtui tarinan aikana, se ei ollut koukku, sillä tilanne paljastuu myöhemmin erilaiseksi. Näin pienestä näyteotoksesta on mahdoton sanoa, onko naishahmon kaappaus yleisesti käytetty koukku, vai pelkästään sattumaa.

Johtopäätöksenä voidaan huomata, että pelien tarinankerronnassa on selkeitä kaavoja. Nämä kaavat keskittyvät pelaajiin ja kuinka heidät saadaan kiinnostumaan tarinasta.

## 8 TYÖSKENTELY

Tässä osiossa kerrotaan lyhyesti työn aikataulusta ja taustoista, sekä perustellaan merkittävimpiä valintoja työn aikana. Vaiheet on jaettu kolmeen osaan: lähtötilanteeseen, kirjoitusvaiheeseen ja loppuhiontaan. Kaikkea ei ole mahdollista, saatika järkevää käsitellä, joten osio pidetään mahdollisimman yleisellä tasolla. Työn aiheen valinnan perustana oli kaksi syytä. Ensinnäkin pelien tarinankerronnasta ei ole tehty juurikaan suomenkielistä tutkimusta. Aihealueelle oli helppo asettaa yksinkertainen lähtöpiste. Toisekseen aihealue on olennainen osa pelien kehitystä. Tarinankerronta muokkaa suuresti pelaajien kokemuksia. Itse työ aloitettiin tutkimuksella. Ensin kerättiin kymmenen ehdokasta tarkastelukohteiksi, jotka karsittiin ensin viiteen ja lopulta neljään merkittävimpään. Valintaperusteina olivat pelien maine, sekä tarinan merkittävyys kokonaisuuden kannalta. Kuuluisat pelit, joissa tarina ei ollut olennainen tai muuttui liikaa pelaajan tekojen myötä, karsittiin pois. Tämän prosessin jälkeen keskityttiin keräämään mahdollisimman paljon aiheeseen liittyvää tietoa kustakin kohteesta.

Alunperin tarkoituksena oli ottaa ensimmäinen Super Mario Bros. peli aloituspisteeksi. Peli on yksi tunnetuimmista ja selkeimmistä tarinoista, jossa sankari pelastaa neidon. Tutkimusvaiheessa ei kuitenkaan löytynyt työn kannalta riittävän olennaista materiaalia. Tietoa oli liikaa. Olennaisen keräämiseen ja tiivistämiseen olisi mennyt huomattavasti aikaa. Näin ollen peli jätettiin kokonaan pois. Monkey Island oli sopiva korvike maineensa ja tarinallisen yksinkertaisuutensa puolesta. Seuraavaksi kohteille luotiin kolme tarkastelukysymystä tulevan analyysin helpottamiseksi. Kysymykset pyrittiin myös rinnastamaan toisiinsa vertailun vuoksi. Tämän jälkeen työlle tehtiin kehikko tekstiä varten.

Lopuksi työlle asetettiin viikottainen aikataulu. Huolimatta työmäärän suuruudesta, kirjoitusvaihe oli helpoin osio ja meni pääsääntöisesti suunnitelmien mukaan yhtä poikkeusta. MGS4 osion kirjoittaminen vei kaksi viikkoa arvioitua kauemmin. Tarinan ja taustojen laajuus teki kaiken olennaisen tiivistämisestä erittäin haastavaa. Esimerkiksi aikaisempien MGS pelien esittelemä kloonaus juoni jätettiin kokonaan pois, koska se oli hämmentävä ja MGS4 tarinan kannalta epäolennainen. Vaikeuksien vuoksi peli miltei korvattiin toisella, mutta tutkimusaikaa oli käytetty jo huomattava määrä, joten muutos ei mahtunut aikatauluun.

## 9 POHDINTA

Pelien tarinankerronta on suunnittelijan työkalu. Sillä voidaan tukea mekaniikkaa, vahvistaa interaktiivisuutta ja koukuttaa pelaaja. Kuten kaikkien työkalujen kanssa, vaikutukset riippuvat täysin kerronnan käytöstä. Pääsääntöisesti hyvillä ratkaisuilla on vahvistava vaikutus ja huonoilla heikentävä. Tämä oli nähtävissä pienessäkin näyteotoksessa. Hyvä ja huono ovat kuitenkin riippuvaisia myös vastaanottajasta. Kerronnallisesti hyvä ja ennennäkemätön ratkaisu voi vieroittaa pelaajia, kun taas vastaavasti huono käänne voi olla yleisölle mieliksi. Kertojan pitää ymmärtää sekä työkaluaan, että kohdeyleisöään. Tämä koskee myös kaupallistamista, sillä hyvä tarina myy.

Kerronnan määrä ei myöskään korvaa laatua. Tuntikausia välivideoita ei ole automaattisesti parempi vaihtoehto kuin muutama lause pelin kotelon takakannessa, tai päinvastoin. Joidenkin pelien pitää opettaa suuri määrä tietoa pelin etenemisen vuoksi, kun taas toisissa peleissä kerronta tuo vain lisävivahdetta. Tärkeintä on kartoittaa kerronnan tarve, sekä resurssit ja suhteuttaa määrä sen mukaan. Tarinan tulee kertoa riittävästi, eli se tukee pelikokemusta ottamatta siitä mitään pois.

Tarinankerrontaan ei ole yhtä oikeaa metodologiaa. Mikä toimii yhdelle ei toimi kaikille. Pelit ovat yksilöllisiä luomuksia. Kehittäjän velvollisuus on kertoa pelinsä tarina parhaaksi katsomallaan tavalla. Tarina välittää ideat kehittäjältä pelaajalle. Sen ei tarvitse olla pitkä, tai monimutkainen, kunhan se välittää sanomansa. Kertomatta jättäminenkin on valinta, joka muokaa pelaajien käsitystä pelistä. Kaikki valinnat tulee tehdä pelaajaa ajatellen. Jokainen peli kertoo tarinan, mutta ilman pelaajaa, peli on vain kokoelma ideoita.

## LÄHTEET

- AIAS. 1998. Academy of Interactive Arts & Sciences Game of the Year ehdokkaiden ja voittajien lista. Saatavilla:  
[http://www.interactive.org/games/video\\_game\\_details.asp?idAward=1998&idGame=722](http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=1998&idGame=722) (Luettu 8.10.2014)
- Arnseth H. 2006. Kirja: Book of Games.
- Bernan J. 2013. Verkkomateriaali: MacGuffins and Red Herrings. Saatavilla: <http://earth-rider.com/2013/06/01/macguffins-and-red-herrings/> (Luettu 5.12.2014)
- Coll C. 2011. Blogiposti: Storytelling Through Music. Saatavilla:  
<https://caitlinnicoll.wordpress.com/2011/08/03/storytelling-through-music/>  
 (Luettu 5.12.2014)
- Dahlen C. 2010. Verkkootikkeli: You Can Keep The Popcorn. Saatavilla: <http://www.edge-online.com/features/you-can-keep-popcorn/> (Luettu 5.12.2014)
- Fludernik M. 2009. Oppimateriaali: An Introduction to Narratology. Saatavilla:  
<http://elsru.ir/wp-content/uploads/2013/09/Monika-Fludernik-An-Introduction-to-Narratology-2009.pdf> (Luettu 5.12.2014)
- Frasca G. 1999. Oppimateriaali: Ludology. Saatavilla:  
[http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca\\_ludology.pdf](http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf) (luettu 5.12.2014)
- Gilbert R. 2004. Blogiposti: On Stranger Tides.  
 Saatavilla: [http://grumpygamer.com/on\\_stranger\\_tides](http://grumpygamer.com/on_stranger_tides) (Luettu 5.10.2014)
- Gilbert R. 2012. Gameology verkkosivun haastattelu: Funny People.  
 Saatavilla: <http://gameological.com/2012/07/funny-people-ron-gilbert/>  
 (Luettu 5.10.2014)
- Goodin M. 2004. Verkkomateriaali: Archtype. Saatavilla:  
<http://members.optusnet.com.au/~mgoodin68/archtype.htm> (Luettu 5.12.2014)
- Grace L. 2005. Kirja: Game Type and Game Genre
- Graft K. 2012. Haastattelu Game Developers Conference tilaisuudessa. Saatavilla:  
[http://www.gamasutra.com/view/news/165120/GDC\\_2012\\_Bastions\\_audio\\_success\\_came\\_from\\_a\\_closet.php](http://www.gamasutra.com/view/news/165120/GDC_2012_Bastions_audio_success_came_from_a_closet.php) (Luettu 5.11.2014)
- Grossman D. 2008. Verkkootikkeli: Fond Memories: The Secret of Monkey Island Saatavilla: <http://www.ign.com/articles/2008/09/12/fond-memories-the-secret-of-monkey-island> (Luettu 3.10.2014)
- GWR. 2011. Guinness World Records Gamer's Edition 2011: Longest cutscene ever in a videogame.



- GWR. 2011. Guinness World Records Gamer's Edition 2011: Longest sequence of cutscenes ever in a videogame.
- Kojima H. 2008. Suora haastattelu Kikizo verkkojulkaisulle. Saatavilla: <http://archive.videogamesdaily.com/features/hideo-kojima-interview-2008-p3.asp> (Luettu 5.11.2014.)
- Konami 2008. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots peli.
- Krawczyk M & Novak J. Oppikirja: "Game Development Essentials: Game Story & Character Development."
- Lucasfilm Games. 1990. The Secret of Monkey Island peli.
- Madigan J. 2010. Verkkootikkeli: "Why Do We Love Genres So Much?". Saatavilla: <http://www.psychologyofgames.com/2010/02/why-do-we-love-genres-so-much/> (luettu 5.12.2014)
- McKenzie B. 2010. Verkkomateriaali: 15 Interesting Motivations for Supervillains and Heroes. Saatavilla: <http://www.superheronation.com/2010/08/17/15-interesting-motivations-for-villains-and-heroes/> (Luettu 5.12.2014)
- McLaughlin R. 2008. Verkkootikkeli Final Fantasy 7 pelin historiasta. Saatavilla : <http://www.ign.com/articles/2008/05/01/ign-presents-the-history-of-final-fantasy-vii> (Luettu 8.10.2014)
- Rao A, Kasavin G. 2011. Suora haastattelu Gamasutra verkkojulkaisulle. Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/news/36327/Interview\\_Storytelling\\_Through\\_Narration\\_In\\_Bastion.php](http://www.gamasutra.com/view/news/36327/Interview_Storytelling_Through_Narration_In_Bastion.php) (Luettu 6.11.2014)
- Rasley A. 2000. Verkkomateriaali: Character Motivation. Saatavilla: <http://www.aliciarasley.com/artmotive.htm> (Luettu 5.12.2014)
- Rose M. 2014. Verkkootikkeli: 'Plot is overrated' Saatavilla: [http://www.gamasutra.com/view/news/213337/Plot\\_is\\_overrated\\_Game\\_narrative\\_is\\_all\\_about\\_your\\_characters.php](http://www.gamasutra.com/view/news/213337/Plot_is_overrated_Game_narrative_is_all_about_your_characters.php) (Luettu 5.12.2014)
- Smithsonian American Art Museum. 2011. Verkkouutinen taidenäyttelystä. Saatavilla: <http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/> (Luettu 3.10.2014)
- Squaresoft. 1997. Final Fantasy VII peli.
- Supergiant Games 2011. Bastion peli sekä kehittäjän virallinen infositivusto. <http://www.supergiantgames.com/games/bastion/> (Luettu 6.11.2014)
- White C. 2012. Oppimateriaali: Literary Genres. Saatavilla: <http://coursesite.uhcl.edu/HSH/Whitec/terms/G/genres.htm> (Luettu 5.12.2014)